Анкрав Ankhrav

Анкравы — огромные насекомоподобные, роющие норы хищники, которые часто досаждают жителям сельских районов мира.



Норы анкравов

Появление голодного анкрава на грядках фермерских угодий – это ещё не вся проблема, так как это почти всегда говорит о том, что поблизости образовалось целое гнездо анкравов. В одном логове может поселиться ужасающе большое количество анкравов. Однако достаточно смелые авантюристы, готовые проползти через запутанные норы, часто могут отыскать кучу сокровищ, так как у анкравов есть привычка затаскивать своих жертв в самые далёкие уголки своих нор для поедания, при этом оставляя большинство снаряжения в полном порядке.

Анкрав Ankhrav

Эти роющие норы монстры размером с лошадь обычно избегают сильно заселённых районов, таких как города, но пристрастие анкравов к поеданию домашнего скота и плоти гуманоидов не позволяет этим существам подолгу оставаться в дикой местности. У отчаявшихся фермеров, чьи поля кишат анкравами, часто нет иного выхода, кроме как обратиться за помощью к искателям приключений.

Анкрав Ankhrav — Существо 3

Н | Крупное | Животное

Восприятие: +7; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Навыки: Акробатика +6, Атлетика +11, Скрытность +8;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +3, **Инт:** –4, **Мдр:** +0, **Хар:** –2.

КБ: 20; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +8, **Воля** +7;
ПЗ: 40.

Скорость: 25 футов, Рытьё 20 футов;
Ближний бой: ◆ жвалы +13 (кислота), **Урон:** 1d8+4 колющий плюс 1d6 кислота;
Дальний бой: ◆ плевок кислотой +10 (кислота, дистанция 30 футов), **Урон:** 3d6 кислота.
Раздирание Брони (Armor-Rending Bite): ◆◆ Анкрав совершает Удар (Strike) жвалами; если Удар (Strike) попадает, броня цели получает урон, при этом урон от кислоты игнорирует Твёрдость брони.
Выброс Кислоты (Spray Acid): ◆◆ (кислота); **Частота:** раз в час; **Эффект:** Анкрав извергает кислоту в 30-футовом конусе, нанося 3d6 урона от кислоты и 1d6 продолжительного урона от кислоты (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 20).

Матка Hive Mother

Матки анкравов — это страшные хищники, которых легко отличить от обычных анкравов по большим размерам и наличию большой пары острых, как бритва, лап богомола.

Матка Hive Mother — Существо 8

Необычное | Н | Огромное | Животное

Восприятие: +16; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 90 футов;
Навыки: Акробатика +13, Атлетика +20, Скрытность +11, Выживание +16;
Сил: +6, **Лвк:** +1, **Вын:** +4, **Инт:** –4, **Мдр:** +2, **Хар:** –2.

КБ: 29; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +15, **Воля** +14;
ПЗ: 120;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ↺

Скорость: 25 футов, Рытьё 20 футов;
Ближний бой: ◆ жвалы +20 (кислота), **Урон:** 2d8+6 колющий плюс 2d6 кислота;
Дальний бой: ◆ плевок кислотой +17 (кислота, дистанция 30 футов), **Урон:** 5d6 кислота.
Раздирание Брони (Armor-Rending Bite): ◆◆ Матка совершает Удар (Strike) жвалами; если Удар попадает, броня цели получает урон, а урон от кислоты игнорирует Твёрдость брони.
Феромон Безумия (Frenzy Pheromone): ◆◆ Матка выделяет феромоны, из-за которых все анкравы в пределах 100-футовой эманации становятся ускорены (quickened) 1 до начала следующего хода матки и могут использовать дополнительно действие только для того, чтобы Рыть (burrow), Бежать (Stride) или Ударить (Strike). После этого матка не может выделять феромон в течении 1d4 раундов.
Выброс Кислоты (Spray Acid): ◆◆ (кислота); Матка извергает кислоту в 60-футовом конусе, нанося 8d6 урона от кислоты и 1d6 продолжительного урона от кислоты (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 26). После этого матка не может выбрасывать кислоту в течении 1d4 раундов.

Обезьяна Ape

Хотя многие обезьяны ведут себя мирно и спокойно, гориллы часто ревностно охраняют свою территорию, а мегапримат особенно агрессивен и опасен.

Горилла Gorilla

Гориллы могут яростно защищать свою территорию, особенно если их спровоцируют охотники или более опасные чудовища. Горилла использует свои клыки и мощные лапы, чтобы с дикой самоотверженностью кусать и избивать нарушителей.



Гигантопитек Gigantopithecus

Эти свирепые сородичи орангутангов в три раза тяжелее гориллы. Они являются существами 4 Класс Опасности, с параметрами примерно соответствующими усиленной горилле.

Горилла Gorilla — Существо 3

Н | Крупное | Животное

Восприятие: +8; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +9, Атлетика +11, Скрытность +7;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** –2.

КБ: 19; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +9, **Воля** +6;
ПЗ: 45.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;
Ближний бой: ◆ кулак +11 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+4 дробящий;
Ближний бой: ◆ челюсти +11 (досягаемость 5 футов), **Урон:** 1d8+4 колющий;
Пугающее Зрелище (Frightening Display): ◆◆ (слух, эмоция, страх, ментальный); Горилла бьёт себя в грудь, демонстрируя своё превосходство и запугивая наблюдателей. Существа в пределах

30 футов должны совершить спасбросок Воли со СЛ 20. Пока существа напуганы (frightened) этой способностью, они считаются застигнутыми врасплох (flat-footed) для гориллы.
Критический успех: Существо не затронуто и временно невосприимчиво в течении 1 минуты;
Успех: Существо не затронуто;
Провал: Существо напугано (frightened) 1;
Критический провал: Существо напугано (frightened) 2.

МЕГАПРИМАТ MEGAPRIMATUS

Мегапримат — это одна из самых сильных обезьян, готовая в любой момент броситься защищать свои владения. Мегапримат достигает 40 футов в высоту и превышает ростом большинство великанов. Он привык быть самым крупным хищником в своих владениях.

МЕГАПРИМАТ MEGAPRIMATUS СУЩЕСТВО 8

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +15; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +14, Атлетика +19;
Сил: +7, **Лвк:** +2, **Вын:** +5, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** +2.
КБ: 26; **Стойкость** +19, **Рефлексы** +16, **Воля** +13;
ПЗ: 150.
Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;
Ближний бой: ◆ кулак +21 (проворное, досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d8+10 дробящий;
Ближний бой: ◆ челюсти +21 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+10 колющий.
Калечащее Раздирание (Mangling Rend): ◆◆ Мегапримат совершает два Удара (Strike) кулаком по одной цели. Если оба Удара попадают, атака дополнительно наносит 2d6 дробящего урона, цель становится застигнутой врасплох (flat-footed) и получает статусный штраф –20 футов ко всем Скоростям до конца своего следующего хода.
Ужасающее Зрелище (Terrifying Display): ◆◆ (слух, эмоция, страх, ментальный); Мегапримат бьёт себя в грудь, демонстрируя своё превосходство и повергая в ужас наблюдателей. Существа в пределах 50 футов должны совершить спасбросок Воли со СЛ 27. Пока существо напугано (frightened) этой способностью, оно считается застигнутым врасплох (flat-footed) для мегапримата и горилл.
Критический успех: Существо не затронуто и временно невосприимчиво в течении 1 минуты;
Успех: Существо не затронуто;
Провал: Существо напугано (frightened) 1;
Критический провал: Существо напугано (frightened) 2 и спасается бегством (fleeing) до начала своего следующего хода.

Элементаль, Воздух Elemental, Air

Родом с Плана Воздуха, эти существа появляются в различных обличьях и разного размера.

ЯСТРЕБ ВЕТРА ZEPHYR HAWK

Ястребы ветра большими стаями дрейфуют среди воздушных потоков Плана Воздуха.

ЯСТРЕБ ВЕТРА ZEPHYR HAWK СУЩЕСТВО 3

Н МАЛЕНЬКОЕ ВОЗДУХ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие:+7; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +13, Скрытность +11;
Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** –4, **Мдр:** +0, **Хар:** +0.
КБ: 21; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +13, **Воля** +7;
ПЗ: 36; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Скорость: Полёт 50 футов;
Ближний бой: ◆ крыло +11 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d8+4 режущий.
Атака на Вираже (Circling Attack): ◆◆ Ястреб ветра Летит (Flies) до половины своей Скорости, совершает два Удара (Strike) крыльями, затем снова Летит (Flies) до половины своей Скорости, чтобы вернуться на своё первоначальное место. Вторая половина этого передвижения не вызывает реакций. Обе атаки учитываются при расчёте штрафа за многократную атаку ястреба ветра, но штраф не увеличивается до совершения им обеих атак.



ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ СОЗДАНИЯ

Элементальные Планы — изначальные сферы, определяемые аспектами воздуха, земли, огня или воды — являются домом для разнообразных групп созданий, известных как элементали. Заклинатели на Материальном Плане призывают элементалей на помощь, хотя эти загадочные существа также могут путешествовать в мир смертных через межпланарные врата и разломы. Элементали, представленные на этих страницах иллюстрируют существ Элементальных Планов, но этот список ни в коем случае не является исчерпывающим.

ЖИВОЙ ВИХРЬ LIVING WHIRLWIND

Живой вихрь напоминает пылевого дьявола в гуманоидном обличье.

ЖИВОЙ ВИХРЬ LIVING WHIRLWIND СУЩЕСТВО 5

Н СРЕДНЕЕ ВОЗДУХ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Ауран;
Навыки: Акробатика +16, Скрытность +14;
Сил: +3, **Лвк:** +5, **Вын:** +2, **Инт:** –2, **Мдр:** +1, **Хар:** +0.
КБ: 24; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +16, **Воля** +10.
ПЗ: 50; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Рассеяться (Disperse): ⮌ **Триггер:** Живой вихрь получает урон от враждебного действия. **Эффект:** Живой вихрь рассеивается. До конца текущего хода он не может быть атакован или выбран целью, не занимает конкретную область, и любые ауры или эманации, которые у него есть, подавляются. В конце хода живой вихрь формируется в любом пространстве, в котором он может поместиться в пределах 25 футов от того места, где он рассеялся, и любые ауры или эманации, которые у него есть, восстанавливаются до тех пор, пока их длительность не закончилась, учитывая время его рассеяния.
Скорость: Полёт 50 футов; стремительность (swiftness);
Ближний бой: ◆ порыв +14 (фехтовальное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+7 дробящий плюс Толчок (Push) 5 футов;

Стремительность (Swiftness): Передвижение живого вихря не вызывает реакций.

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК INVISIBLE STALKER

Невидимые охотники плохого мнения о смертных из-за скверного характера жестоких задач для выполнения которых обычно призывают их на Материальный План.

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК INVISIBLE STALKER — СУЩЕСТВО 7

Н | СРЕДНЕЕ | ВОЗДУХ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +16; ночное зрение;
Языки: Ауран;
Навыки: Акробатика +16, Скрытность +18, Выживание +15 (+19 для Выслеживания (Track));
Сил: +3, **Лвк:** +6, **Вын:** +3, **Инт:** –2, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 26; **Стойкость** +14, **Рефлексы** +18, **Воля** +11;
ПЗ: 70; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Природная Невидимость (Naturally Invisible): Невидимый охотник невидим (invisible) всегда, хотя, когда он предпринимает какое-либо враждебное действие, он скрыт (hidden), а не не обнаружен (undetected) до начала его следующего хода, поскольку смутные очертания его гуманоидной формы слабо видны в течение короткого периода времени.

Скорость: 25 футов, Полёт 25 футов;
Ближний бой: ◆ кулак +18 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d10+5 дробящий.
Атака Исподтишка (Sneak Attack): Невидимый охотник наносит 2d6 дополнительного точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.
Быстроногий Следопыт (Swift Tracker): Невидимый охотник может передвигаться с полной Скоростью во время Выслеживания (Track).



ПЕРВОЗДАННЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ

Самые известные из элементалей — это первозданные элементали, существа, состоящие полностью из воздуха, земли, огня или воды, имеющие примерно гуманоидные формы. Многие первозданные элементали названы в честь стихийных бедствий, начиная от относительно небольших по масштабу (и примерно размером со Средних гуманоидов) до гораздо больших (часто размером с небольшие здания). Первозданных элементалей часто можно встретить в местах, недавно разразившихся одноимённых стихийных бедствий

ВЛАДЫКА БУРИ STORM LORD

Владыки бури участвуют в битвах за важные территории на Плане Воздуха.

ВЛАДЫКА БУРИ STORM LORD — СУЩЕСТВО 9

Н | КРУПНОЕ | ВОЗДУХ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Языки: Ауран;
Навыки: Акробатика +20, Скрытность +18;
Сил: +4, **Лвк:** +7, **Вын:** +4, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 30; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +20, **Воля** +16;
ПЗ: 120; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Сильный Ветер (High Winds): (воздух, аура); 20 футов. Воздух внутри эманации считается пересечённой местностью для Летящих (Flying) существ, не обладающих атрибутом «воздух».
Рассеяться (Disperse): ⤾ Как у живого вихря, но владыка бури формируется в пределах 50 футов.

Скорость: Полёт 75 футов; стремительность (swiftness);
Ближний бой: ◆ порыв +20 (фехтовальное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d12+10 дробящий плюс Толчок (Push) 5 футов;
Дальний бой: ◆ молния +20 (шаг дистанции 50 футов), **Урон:** 2d12+4 электричество.
Стремительность (Swiftness): Передвижение владыки бури не вызывает реакций.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ УРАГАН ELEMENTAL HURRICANE

Элементальные ураганы олицетворяют свирепость и ярость бури.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ УРАГАН ELEMENTAL HURRICANE — СУЩЕСТВО 11

Н | ОГРОМНОЕ | ВОЗДУХ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +20; ночное зрение;
Языки: Ауран;
Навыки: Акробатика +24, Скрытность +22;
Сил: +6, **Лвк:** +7, **Вын:** +4, **Инт:** +0, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 32; **Стойкость** +19, **Рефлексы** +24, **Воля** +18.
ПЗ: 140; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Сильный Ветер (High Winds): (воздух, аура); 40 футов. Как у владыки бури.
Рассеяться (Disperse): ⤾ Как у живого вихря, но элементальный ураган формируется в пределах 100 футов.

Скорость: Полёт 100 футов; стремительность (swiftness);
Ближний бой: ◆ порыв +24 (фехтовальное, досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d10+12 дробящий плюс Толчок (Push) 10 футов;
Дальний бой: ◆ молния +24 (шаг дистанции 75 футов), **Урон:** 2d12+6 электричество.
Боевое дыхание: ◆◆ (воздух); Элементаль выдыхает порыв ветра в области 30-футового конуса. Существа в области эффекта должны успешно пройти спасбросок Стойкости со СЛ 29, иначе будут отброшены от элементаля. Существо, ударившееся о твёрдый объект, прекращает движение и получает 10d6 дробящего урона. Элементальный ураган не может снова использовать Боевое дыхание 1d4 раунда.
Критический успех: Существо незатронуто;
Успех: Существо Отброшено (Pushed) на 20 футов;
Провал: Существо Отброшено (Pushed) на 40 футов;
Критический провал: Существо Отброшено (Pushed) на 40 футов и распластано (prone).
Стремительность (Swiftness): Передвижения элементаля не вызывают реакций.

Элементаль, Земля Elemental, Earth

Земные элементали — отличные телохранители для отважных исследователей пещер и идеальные защитники важных подземных мест, таких как хранилища и сокровищницы.

ДЕРНОВАЯ ГОНЧАЯ SOD HOUND

Дерновые гончие — это мшистые экстрапланарные псовые, сформированные из утрамбованного дёрна и гальки.

ДЕРНОВАЯ ГОНЧАЯ SOD HOUND — СУЩЕСТВО 3

Н | МАЛЕНЬКОЕ | ЗЕМЛЯ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +9; нюх на кристаллы (неточное) 60 футов, ночное зрение;
Навыки: Атлетика +11, Выживание +9 (+11 к Выслеживанию (Track));
Сил: +4, **Лвк:** –1, **Вын:** +3, **Инт:** –4, **Мдр:** +2, **Хар:** –1;
Нюх на Кристаллы (Crystal Sense): Дерновая гончая может чуять кристаллы или драгоценные камни в пределах 60 футов, как если бы она использовала нюх.

КБ: 19; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +6, **Воля** +7;
ПЗ: 44; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).

Скорость: 30 футов, Рытьё 20 футов; вглубь земли (earth glide);
Ближний бой: ◆ челюсти +11, **Урон:** 1d10+6 колющий плюс Нокдаун (Knockdown).
Вглубь Земли (Earth Glide): Дерновая гончая может Зарыться (Burrow) в любой земной материал, включая камень. Дерновая гончая движется с полной Скоростью Рытья, не оставляя никаких туннелей или признаков своего следования.



ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ

Самые могущественные элементали — это полубоги, известные как повелители стихий. До недавнего времени только четыре злых повелителя стихий правили царствами на Элементальных Планах. Однако недавние события позволили ранее заключённым в тюрьму добрым повелителям стихий вернуться в свои царства, вызвав глобальные конфликты, что может привести к планарным войнам.

ЖИВОЙ ОПОЛЗЕНЬ LIVING LANDSLIDE

Живые оползни напоминают гуманоидов, созданых из земли и гравия.

ЖИВОЙ ОПОЛЗЕНЬ LIVING LANDSLIDE — СУЩЕСТВО 5

Н | СРЕДНЕЕ | ЗЕМЛЯ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +12; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Языки: Терран;
Навыки: Атлетика +14, Скрытность +8;
Сил: +5, **Лвк:** –1, **Вын:** +4, **Инт:** –2, **Мдр:** +1, **Хар:** –1;
Связь с Землёй (Earthbound): Когда живой оползень не касается твёрдой земли, он замедлен (slowed) 1 и не может использовать реакции.

КБ: 21; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +8, **Воля** +10;
ПЗ: 90; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Рухнуть (Crumble): ↺ **Триггер:** живой оползень получает урон от враждебного источника, находясь на вершине скалы или земли. **Эффект:** Живой оползень осыпается в землю, Зарываясь (Burrowing) на 10 футов в глубину. Это Зарывание (Burrowing) не вызывает реакций. Живой оползень не может снова Рухнуть (Crumble) в течение 1d4 раунда.

Скорость: 25 футов, Рытьё 25 футов; вглубь земли (earth glide).
Ближний бой: ◆ кулак +16 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8+8 дробящий.
Вглубь Земли (Earth Glide): Как у дерновой гончей.



ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА

Не все элементали — громоздкие гуманоидные существа. Некоторые принимают формы и природу животных и чудовищ с Материального Плана. Эти существа часто ведут себя так же, как и их собратья на Материальном Плане, хотя будучи элементалями они лишены животных инстинктов, присущих смертным существам, когда дело доходит до охоты, размножения и тому подобного. Элементальные существа являются фаворитами призывателей из-за их небольшого размера, относительной лёгкости призыва и разнообразных способностей.

ЗОРН XORN

У этих приземистых, округлых элементалей три ноги, три руки, три глаза и один огромный рот, который они заполняют драгоценными камнями и металлами, приходящимися им по вкусу.

ЗОРН XORN — СУЩЕСТВО 7

Н | СРЕДНЕЕ | ЗЕМЛЯ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +15; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Языки: Общий, Терран;
Навыки: Атлетика +17, Знания Геологии +15, Скрытность +11, Выживание +15;
Сил: +6, **Лвк:** +0, **Вын:** +5, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 25, круговое зрение; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +11, **Воля** +13;
ПЗ: 115; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep); **Сопротивление:** холод 5, электричество 5, огонь 5;
Уязвимость: дробящий 5.

Скорость: 20 футов, Рытьё 20 футов; вглубь земли (earth glide);
Ближний бой: ◆ челюсти +18 (смертоносное 1d10), **Урон:** 2d10+8 колющий;
Ближний бой: ◆ коготь +18 (проворное), **Урон:** 2d6+8 режущий.
Неистовые Когти (Claw Frenzy): ◆◆ Зорн наносит три Удара (Strike) когтями; не более двух могут быть направлены против одной и той же цели. Эти атаки учитываются при расчёте штрафа за многократную атаку зорна, но штраф не увеличивается до тех пор, пока не будут совершены все атаки.
Вглубь Земли (Earth Glide): Как у дерновой гончей.

КАМЕННЫЙ МОЛОТОБОЙ STONE MAULER

Эти возвышающиеся кучи камня могут нанести огромный урон как вблизи так и издалека.

КАМЕННЫЙ МОЛОТОБОЙ STONE MAULER — СУЩЕСТВО 9

Н | КРУПНОЕ | ЗЕМЛЯ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +16; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 80 футов;
Языки: Терран;
Навыки: Атлетика +21, Скрытность +12;
Сил: +6, **Лвк:** –1, **Вын:** +7, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** –1;
Связь с Землёй (Earthbound): Когда каменный молотобой не касается твёрдой земли, он замедлен (slowed) 1 и не может использовать реакции.

КБ: 27; **Стойкость** +23, **Рефлексы** +15, **Воля** +19;
ПЗ: 180; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).

Каменные Шипы (Spike Stones): (аура, земля, первобытная, трансмутация); 5 футов. Каменные шипы поднимаются со всех каменных поверхностей в эманации, создавая пересечённую местность. Существо, движущееся по этой местности, получает 2d6 колющего урона за каждый квадрат, покрытый шипами, в который оно перемещается (Крупное или более массивное существо получает урон только за один квадрат, в который оно перемещается, даже если его пространство покрывает несколько квадратов шипов). Существа с атрибутом «земля» игнорируют все эффекты в пределах этой области. Каменный молотобой может убрать или активировать каменные шипы за одно действие с атрибутом «концентрация».
Рухнуть (Crumble): ⤾ Как у живого оползня, но на 15 футов в глубину.

Скорость: 35 футов, Рытьё 35 футов; вглубь земли (earth glide);
Ближний бой: ◆ кулак +21 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+10 дробящий плюс Толчок (Push) 10 футов;
Дальний бой: ◆ камень +21 (громящее, шаг дистанции 80 футов), **Урон:** 2d12+6 дробящий.
Вглубь Земли (Earth Glide): Как у дерновой гончей.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ ЛАВИНА   ELEMENTAL AVALANCHE

Непреклонные и громоздкие, элементальные лавины — это массивные существа из живого камня и грязи.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ ЛАВИНА   ELEMENTAL AVALANCHE — **СУЩЕСТВО 11**

Н | ОГРОМНОЕ | ЗЕМЛЯ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +20; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 90 футов;
Языки: Терран;
Навыки: Атлетика +24, Скрытность +14;
Сил: +7, **Лвк:** –1, **Вын:** +8, **Инт:** +0, **Мдр:** +3, **Хар:** –1;
Связь с Землёй (Earthbound): Когда элементальная лавина не касается твёрдой земли, она замедлена (slowed) 1, не может использовать реакции и Топот (Trample).

КБ: 32; **Стойкость** +26, **Рефлексы** +17, **Воля** +21;
ПЗ: 215; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон (sleep).
Каменные Шипы (Spike Stones): (аура, земля, первобытная, трансмутация); 10 футов. Как у каменного молотобоя, но 2d8 колющего урона.
Рухнуть (Crumble): ⤾ Как у живого оползня.

Скорость: 25 футов, Рытьё 25 футов; вглубь земли (earth glide).
Ближний бой: ◆ кулак +24 (досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d12+11 дробящий;
Дальний бой: ◆ камень +24 (громящее, шаг дистанции 80 футов), **Урон:** 2d12+7 дробящий.
Вглубь Земли (Earth Glide): Как у дерновой гончей.
Топот (Trample): ◆◆◆ Крупное или меньше, кулак, СЛ 30.

Элеменаль, Огонь   Elemental, Fire

Огненные элементали являются разрушительными проявлениями сил пылающего Плана Огня.

ОГНЕННАЯ КРЫСА   CINDER RAT

Эти огромные грызуны состоят из тлеющих углей и пылающего огня, а их тела постоянно выделяют ядовитые испарения.



ВИХРИ СТИХИЙ

В тех местах, где грани между Планами особенно тонки, через бушующие вихри в этот мир попадают элементали. Такие врата могут находиться в самом сердце вулкана, в глубоком океаническом жёлобе, в районах, подверженных землетрясениям, или в зонах сильных штормов.

ОГНЕННАЯ КРЫСА   CINDER RAT — **СУЩЕСТВО 3**

Н | МАЛЕНЬКОЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ

Восприятие: +9; ночное зрение, дымовое зрение (smoke vision);
Навыки: Акробатика +10, Скрытность +10, Выживание +9;
Сил:+2, **Лвк:**+3, **Вын:**+2, **Инт:**–4, **Мдр:**+2, **Хар:**+0;
Дымовое Зрение (Smoke Vision): Огненная крыса игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.

КБ: 18; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +12, **Воля** +6;
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** кровотечение, огонь, парализован (paralyzed), яд, сон;
Уязвимость: холод 5;
Зловонные Испарения (Fetid Fumes): (аура, огонь); 5 футов. Существо, входящее в зону действия ауры или начинающее свой ход в ней, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 22 или получит состояние «тошнота» (sickened) 1. Все находящиеся внутри зоны действия ауры, в том числе и огненная крыса, плохо видимы (concealed) из-за дыма.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +10 (фехтовальное), **Урон:** 1d8+4 огонь плюс 1d4 продолжительного урона от огня.

ЖИВОЙ ПОЖАР   LIVING WILDFIRE

Живой пожар похож на гуманоида, состоящего из огня.

ЖИВОЙ ПОЖАР   LIVING WILDFIRE — **СУЩЕСТВО 5**

Н | СРЕДНЕЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ

Восприятие: +10; ночное зрение, дымовое зрение (smoke vision);
Языки: Игнан;
Навыки: Акробатика +13;
Сил:+3, **Лвк:**+4, **Вын:**+2, **Инт:**–2, **Мдр:**+3, **Хар:**+0;
Дымовое Зрение (Smoke Vision): Живой пожар игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.

КБ: 22; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +15, **Воля** +10;
ПЗ: 80, взрыв; **Невосприимчивость:** кровотечение, огонь, парализован (paralyzed), яд, сон; **Уязвимость:** холод 5;
Взрыв (Explosion): (огонь); Когда живой пожар погибает, он взрывается, нанося 3d6 урона от огня каждому существу в зоне 10-футовой эманации (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 19).

Скорость: 50 футов;
Ближний бой: ◆ язык пламени +15 (проворное, фехтовальное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+6 огонь плюс 2d4 продолжительного урона от огня;

Дальний бой: ◆ поток пламени +15 (шаг дистанции 60 футов), **Урон:** 2d6+3 огонь.

САЛАМАНДРА SALAMANDER

Нижняя часть корпуса саламандры напоминает змеиное тело, а верхняя часть — тело гуманоида, но с зубастой змеиной мордой. Тяга к жестокости и насилию делает их ближайшими союзниками демонов Бездны.

САЛАМАНДРА SALAMANDER — СУЩЕСТВО 7

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ

Восприятие: +15; ночное зрение;
Языки: Общий, Игнан;
Навыки: Акробатика +12, Атлетика +17, Ремесло +15 (+17 для кузнечного дела), Обман +12, Запугивание +14, Общество +13;
Сил:+4, **Лвк:**+3, **Вын:**+4, **Инт:**+2, **Мдр:**+2, **Хар:**+1;
Предметы: *рунка +1.*

КБ: 26; **Стойкость** +15, Рефлекс +16, **Воля** +13;
ПЗ: 125; **Невосприимчивость:** кровотечение, огонь, парализован (paralyzed), яд, сон; **Уязвимость:** холод 10;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ *рунка* +18 (обезоруживающее, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+7 колющий;
Ближний бой: ◆ хвост +17 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+7 дробящий плюс 1d6 урона от огня и Захват (Grab);
Пламенный Доспех (Armor of Flames): ◆ Саламандра разжигает своё внутреннее пламя. До начала своего следующего хода она получает ситуативный бонус +2 к КБ. Когда существо касается или атакует физической атакой саламандру, то получает 2d6 продолжительного урона от огня, если не преуспеет в спасброске Рефлексов со СЛ 25.
Сдавливание (Constrict): ◆ 1d8+4 дробящий плюс 1d6 урона от огня, СЛ 25.

ОГНЕННЫЙ ЗМЕЙ FIREWYRM

Огненные змеи проживают в потоках раскалённой лавы по всему Плану Огня.

ОГНЕННЫЙ ЗМЕЙ FIREWYRM — СУЩЕСТВО 9

Н | ОГРОМНОЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ

Восприятие: +16; ночное зрение, дымовое зрение (smoke vision);
Языки: Игнан;
Навыки: Акробатика +20;
Сил:+5, **Лвк:**+5, **Вын:**+4, **Инт:**–1, **Мдр:**+3, **Хар:**+0;
Дымовое Зрение (Smoke Vision): Огненный змей игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.

КБ: 28; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +20, **Воля** +15;
ПЗ: 165, взрыв; **Невосприимчивость:** кровотечение, огонь, парализован (paralyzed), яд, сон; **Уязвимость:** холод 10;
Взрыв (Explosion): (огонь); Как у живого пожара, но 6d6 урона от огня и СЛ 28.
Невыносимая Жара (Intense Heat): (аура, огонь); 10 футов, 4d6 урона от огня, базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 25.

Скорость: 60 футов;
Ближний бой: ◆ хвост +20 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+11 огонь плюс 2d8 продолжительного урона от огня;
Дальний бой: ◆ поток пламени +20 (шаг дистанции 60 футов), **Урон:** 2d8+6 огонь;
Боевое дыхание: ◆◆ (эвокация, огонь, первобытная); Огненный змей выдыхает огонь в области 30-футового конуса и наносит 7d6 урона от огня и 2d8 продолжительного урона от огня каждому существу в зоне действия способности (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 28). Огненный змей не может снова использовать Боевое дыхание 1d4 раунда.



«ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ» ЭЛЕМЕНТАЛИ

Некоторые элементали, например, невидимые охотники, зорны и саламандры, обладают культурными и личностными особенностями, что отличает их от обычных магических существ и живых проявлений энергии. Эти существа часто встречаются в больших поселениях или живут вместе с гениями на их соответствующих Планах.

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ELEMENTAL INFERNO

Ходячие сгустки огня невообразимо высокой температуры. Их появление, это верный признак скорого разрушения и необузданного хаоса.

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ELEMENTAL INFERNO — СУЩЕСТВО 11

Н | ОГРОМНОЕ | ЭЛЕМЕНТАЛЬ | ОГОНЬ

Языки: Игнан;
Навыки: Акробатика +21;
Сил:+6, **Лвк:**+6, **Вын:**+5, **Инт:**+0, **Мдр:**+3, **Хар:**+0;
Дымовое Зрение (Smoke Vision): Инфернальный элементаль игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.

КБ: 31; **Стойкость** +21, **Рефлексы** +23, **Воля** +19;
ПЗ: 210, взрыв; **Невосприимчивость:** кровотечение, огонь, парализован (paralyzed), яд, сон; **Уязвимость:** холод 15;
Взрыв (Explosion): (огонь); Как у живого пожара, но 7d6 урона от огня и СЛ 30;
Невыносимая Жара (Intense Heat): (аура, огонь); 10 футов, 7d6 урона от огня, базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 28.

Скорость: 70 футов;
Ближний бой: ◆ язык пламени +24 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d10+12 огонь и 3d8 продолжительного урона от огня;
Дальний бой: ◆ поток пламени +24 (шаг дистанции 60 футов), **Урон:** 2d10+6 огонь;
Голубые Огни (Blue Flames): Когда инфернальный элементаль наносит критический удар, его тело вспыхивает синим пламенем, что повышает урон от его Невыносимой Жары (Intense Heat) и Инфернального Скачка (Inferno Leap) на 3d6 до начала его следующего хода.
Инфернальный Скачок (Inferno Leap): ◆◆ Инфернальный элементаль совершает прыжок в высоту и длину на максимальные расстояния до значения его Скорости. Невыносимая Жара (Intense Heat) элементаля не действует до окончания прыжка. В любой момент прыжка из элементаля вырываются огни в 30-ти футовой эманации, нанося 12d6 урона от огня каждому существу в области действия (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 30). Инфернальный элементаль не может снова использовать Инфернальный Скачок (Inferno Leap) в течении 1d4 раундов.

Элементаль, Вода   Elemental, Water

Водные элементали могут быть крайне разрушительными, но чаще всего ненамеренно; также, как и вода несущая жизнь существам Материального Плана, волнами может смывать берега и дождями затоплять целые города. Действия водных элементалей крайне сложно предугадать.

Солевая акула   Brine Shark

Солевые акулы это смертоносные элемантали, блуждающие по безграничным океанам Плана Воды.

Солевая акула   Brine Shark — Существо 3

Н | Среднее | Водное | Элементаль | Вода

Навыки: Атлетика + 10, Скрытность +11, Выживание +8;
Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** 0.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +11, **Воля** +6;
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Сопротивление:** огонь 5.

Скорость: 15 футов, Плавание 50 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +11, **Урон:** 1d12+7 колющий плюс Захват (Grab);
Глубокий Нырок (Deep Plunge): ◆ Солёная акула ныряет в глубь, двигаясь по вертикальной линии на расстояние до удвоенной Скорости Плавания. Она может использовать эту способность, после Захвата (Grab) существа.

Живой водопад   Living Waterfall

Живые водопады похожи на бурлящие потоки воды в форме гуманоида.



Другие элементали

Необычные элементали могут появиться на свет, когда смешиваются различные энергии элементальных Планов. Например, смесь энергий огня и земли могу создать магматического элементаля, а смесь энергий воздуха и воды — ледяного элементаля. Грозовые элементали образуются из смешения энергий огня и воздуха, а смешение энергий воды и земли образует селевого элементаля. Возможно, на просторах Великого Запределья могут существовать ещё более необычные элементали, однако они настолько редки, насколько и необычны.

Живой водопад   Living Waterfall — Существо 5

Н | Крупное | Водное | Элементаль | Вода

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Акван;
Навыки: Атлетика +13, Скрытность +12;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** –2, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Связь с Водой (Water-Bound): Когда живой водопад не касается воды, он замедлен (slowed) 1 и не может использовать реакции.

КБ: 20; **Стойкость** +14, **Рефлексы** +12, **Воля**+10;
ПЗ: 90; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Сопротивление:** огонь 5.
Водоворот (Vortex): (аура, вода); 30 футов. Вода вокруг живого водопада, в зоне действия способности является пересечённой местностью для Плывущих (Swimming) существ, у которых нет атрибута «вода».

Скорость: 20 футов, Плавание 60 футов;
Ближний бой: ◆ волна + 15 (досягаемость 10 футов); **Урон:** 2d8+7 дробящий плюс Толчок (Push) или Притяжение (Pull) 5 футов;
Залить (Drench): ◆ (ограждение, первобытная, вода); Элементаль тушит все огни в области 5-футовой эманации. Он автоматически тушит все не-магические огни и пытается противодействовать (counteract) магическим огням (модификатор противодействия +14).

Кватоид   Quatoid

Кватоиды это своеобразные мистические элементали, происходящие из Плана Воды. Они похожи на осьминогов с четырьмя щупальцами, а их пугающие лица имеют гуманоидные черты.

Кватоид   Quatoid — Существо 7

ПН | Маленькое | Водное | Элементаль | Вода

Восприятие: +18; ночное зрение;
Языки: Акван, Общий;
Навыки: Атлетика +15, Дипломатия +12, Знания Элементалей (Elemental Lore), Оккультизм +17, Общество +17, Скрытность +13;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +0, **Инт:** +4, **Мдр:** +3, **Хар:** +1.

КБ: 25; **Стойкость**+13, **Рефлексы**+15, **Воля**+18;
ПЗ: 120; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Сопротивление:** дробящий 5, огонь 5.
Успокаивающая Биолюминесценция (Calming Bioluminescence): (аура, эмоция, ментальный, зрение); 30 футов. Аура излучает тусклое свечение. Существа в области эманации получают ситуативный бонус +2 к спасброскам против эффектов с атрибутом «эмоция». Кватоид может активировать или отменить успокаивающую биолюминесценцию за одно действия с атрибутом «концентрация».

Скорость: 25 футов, Плавание 25 футов;
Ближний бой: ◆ щупальца + 16 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+6 дробящий плюс Захват (Grab).
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 27, атака +17; **2-й:** *гидроудар (hydraulic push)* (произвольное);
Сдавливание (Constrict): ◆ 1d12+6 дробящий, СЛ 25.

Владыка приливов   Tidal Master

Владыки приливов топят своих врагов, используя свою способность контролировать волны и воду

Владыка приливов   Tidal Master — Существо 9

Н | Крупное | Водное | Элементаль | Вода

Восприятие: +18; ночное зрение;
Языки: Акван;
Навыки: Атлетика +20, Скрытность +19;
Сил:+5, **Лвк:**+5, **Вын:**+5, **Инт:**–1, **Мдр:**+3, **Хар:**+0;

Связь с Водой (Water-Bound): Как у живого водопада.
КБ:28; **Стойкость**+18, **Рефлексы**+21, **Воля**+15;
ПЗ: 155; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Сопротивление:** огонь 10;
Водоворот (Vortex):(аура, вода); 40 футов. Как у живого водопада.
Скорость: 30 футов, Плавание 80 футов;
Ближний бой: ◆ волна + 21 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d12+11 дробящий плюс Толчок (Push) или Притяжение (Pull) 10 футов;
Залить (Drench): ◆ (ограждение, первобытная, вода); как у живого водопада, но в области 10-футовой эманации и модификатор противодействия (counteract) +20.



ЧУДОВИЩНЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ

Некоторые элементали — это нечто большее, чем просто живые воплощения воздуха, земли, огня или воды. Такие существа, как гений (стр. 162–165), утул (стр. 317) или зарамуун (стр. 339), имеют свои собственные сложные особенности устройства и общества. Несмотря на то, что эти существа происходят с элементального Плана, их часто можно встретить и на Материальном Плане.

Элементальное цунами Elemental Tsunami

Элементальные цунами огромны и разрушительны.

Элементальное цунами Elemental Tsunami Существо 11

Н | Огромное | Водное | Элементаль | Вода

Восприятие: +22; ночное зрение;
Языки: Акван;
Навыки: Атлетика +23, Скрытность +23;
Сил:+6, **Лвк:**+6, **Вын:**+6, **Инт:**+0, **Мдр:**+3, **Хар:**+0;
Связь с Водой (Water-Bound): Как у живого водопада.
КБ:31; **Стойкость**+21, **Рефлексы**+22, **Воля**+19;
ПЗ: 195; **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Сопротивление:** огонь 10;
Водоворот (Vortex): (аура, вода); 50 футов. Как у живого водопада.
Скорость: 35 футов, Плавание 100 футов.
Ближний бой: ◆ волна + 24 (досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d12+12 дробящий плюс Толчок (Push) или Притяжение (Pull) 10 футов;
Залить (Drench): ◆ (ограждение, первобытная, вода); Как у живого водопада, но в области 20-футовой эманации и модификатор противодействия (counteract) +20.
Всплеск (Surge): ◆◆ Элементальное цунами стремительно заполняет собой зону водоворота. Существа в зоне водоворота получают 5d12+6 дробящего урона (базовый спасбросок Стойкости со СЛ 31). Существо, провалившее спасбросок Отброшено (Pushed) на 20 футов. После это элементальное цунами возвращается в свою прежнюю форму. Элементальное цунами не может использовать Всплеск (Surge) в течении 1d4 раундов.

Баньип Bunyip

Баньипы — опасные водные хищники, напоминающие нечто среднее между акулой и тюленем. Встречающиеся в пресноводных заливах или солёных бухтах по всему миру, баньипы охотятся там, где добыча в изобилие, что часто ввергает в ужас прибрежных жителей и рыбаков.
Несмотря на их диковинный внешний вид и склонность защищать свою территорию громким рёвом, эхом разносящемся на большие расстояния, баньипы очень редко попадаются на глаза гуманоидам, заставляя многих сомневаться в их существовании. В течение сотен лет баньипы считались не более чем персонажами народных сказок, и даже сейчас, когда их существование как вида было доказано, к факту нахождения любого конкретного баньипа в той или иной местности часто относятся с большим скептицизмом. Их способности к изменению формы, без сомнения, являются значительной причиной этой атмосферы таинственности, другим важным фактором является то, что водные существа редко охотятся на гуманоидов, предпочитая поедать более мелких животных. Большинство баньипов избегают контакта с людьми, за исключением тех случаев, когда кто-то забредает слишком близко к их логову или любимому месту охоты, и в этот момент баньип нападает с быстрой и ужасной свирепостью, защищая свою территорию. Многие учёные сходятся во мнении, что большое число необъяснимых исчезновений вблизи прибрежных районов является результатом нападений баньипов.
В некоторых портах баньипы пристрастились к поеданию лакомой подкормки и мусора, выброшенного рыбацкими лодками и торговыми судами. Они прячутся близко к берегу и тщательно выбирают себе жертв, срывая их с причалов и небольших лодок. Эти баньипы особенно тщательно скрывают свои истинные формы, но это плохо помогает приглушить слухи о кишащих монстрами водах.

Баньип Bunyip Существо 3

Н | Среднее | Животное | Водное

Восприятие: +10; запах крови (blood scent), ночное зрение, нюх (неточное) 100 футов;
Навыки: Атлетика +11, Скрытность +10, Выживание +8;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** –1;
Запах Крови (Blood Scent): Баньип может чувствовать запах крови в воде на расстоянии до 1 мили.
КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +12, **Воля** +6;
ПЗ: 45;
Водная Атака по Возможности (Aquatic Opportunity): ⮌ Как Атака по Возможности (Attack of Opportunity), но и баньип, и вызывающее реакцию существо должны находиться в воде.
Скорость: 10 футов, Плавание 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +11, **Урон:** 1d10+4 колющий плюс 1d6 продолжительного урона от кровотечения;
Ближний бой: ◆ хвост +11 (проворное), **Урон:** 1d8+4 дробящий.
Кровавое Неистовство (Blood Frenzy): ◇ **Условия:** Баньип не утомлён (fatigued) и не в состоянии неистовства. **Триггер:** Баньип наносит урон от кровотечения живому существу. **Эффект:** Баньип впадает в неистовство, которое длится 1 минуту. Находясь в состоянии неистовства, баньип получает статусный бонус +4 к броскам урона от своих челюстей, получает 8 временных ПЗ, которые отнимаются в конце неистовства, и получает штраф –2 к КБ.
Рёв (Roar): ◆ (слух, концентрация, эмоция, очарование, страх, ментальный, первобытная); Баньип издаёт громкий и ужасающий рёв. Другие существа в радиусе 100 футов должны преуспеть



СОКРОВИЩЕ БАНЬИПА

Баньипы не нуждаются в сокровищах и активно не собирают их, но пол их логовищ иногда завален вещами их гуманоидных жертв. Зубы баньипа можно собирать и продавать (большинство баньипов имеют около 50 зубов). В качестве альтернативы, благодаря своей неуловимости и легендарной природе, высококачественное чучело баньипа можно легко продать коллекционеру по высокой цене.

в спасброске Воли со СЛ 21, иначе получат состояние «напуган» (frightened) 2 (напуган (frightened) 3 при критическом провале, напуган (frightened) 1 при успехе и не будут затронуты эффектом при критическом успехе). Независимо от результата, существо временно невосприимчиво к эффекту в течение 1 минуты.

Смена Формы (Shift Form): ◆ (метаморфоза, первобытная, трансмутация); Баньип может слегка изменить свою форму, чтобы осложнить процесс его распознания. Когда он использует эту способность, его зубы сжимаются, а Удар челюстей не наносит 1d6 продолжительного урона от кровотечения. Он может по выбору, получить либо длинный змеиный хвост, что увеличит досягаемость Удара его хвоста до 10 футов и добавит к нему Захват (Grab), или приземистые крокодильи ноги, увеличивая его наземную Скорость до 20 футов. Если он снова использует Смену Формы (Shift Form), баньип может вернуться в нормальное состояние или сменить длинный хвост на крокодильи ноги и наоборот.

Кентавр Centaur

Кентавры — легендарные охотники и следопыты, похожие на мускулистых людей с телами мощных лошадей ниже пояса. Чаще всего, они живут отдельно от других народов, но их высокие физические показатели и богатая история культурных традиций возвышают их над любым двуногим существом, с которым они взаимодействуют. Несмотря на широко известные истории о жестоких стычках между кентаврами и гуманоидными поселенцами, кентавры не являются безрассудно агрессивными или кровожадными. Наоборот, они — представители гордого и своенравного народа, готовые дать отпор чужакам, посягающим на их исконные территории, которыми кентавры владеют уже многие тысячи лет. Против опустошителей природы, не внявших их предупреждениям, кентавры без колебаний используют свои отточенные охотничьи навыки, ведя огонь на поражение.

Кентавры развивают боевые навыки владения как оружием, так и тяжёлыми копытами, и грохот от кентавров, несущихся по равнине, часто принимают за шум табуна или даже землетрясение. Несмотря на свой замкнутый образ жизни, некоторые из кентавров формируют альянсы с эльфами, феями, гномами и изолированными человеческими поселениями. Их союзники часто удивляются, узнав о всей глубине чести кентавров, их прагматизме и знаниях о живой природе. Кентавры крайне редко покидают свои племена и отправляются во внешний мир. Но такие одинокие странники легче вливаются в общества людей, однако другие кентавры сразу считают, что их сородич был вынужден покинуть своё место проживания из-за какого-либо позорящего честь события.

Кентавры очень сильно различаются по своим размеру и окрасу. Их человеческая часть похожа у представителей одного племени или определённого региона, а лошадиная часть может отличаться даже у родителя и ребёнка. Большая часть кентавров достигает минимум 7 футов в высоту и веса более 2000 фунтов.

Кентавры проживают группами в несколько десятков членов. Лидером чаще всего является старейший или закалённый в боях воин, совершивший множество доблестных деяний и заслуживший почёт своих товарищей на всю жизнь. Лидер кентавров определяет уклад племени. Например, мудрый старейшина предпочтёт отправиться вместе с сородичами подальше от цивилизации, чтобы продолжить чтить наследие предков, а агрессивный предводитель-воин будет устраивать стычки с соседними гуманоидными племенами и даже с другими соперничающими племенами кентавров.



СОКРОВИЩЕ КЕНТАВРОВ

Кентавры ценят искусно сделанное оружие и доспехи. Некоторые кентавры сами изготавливают их, другие используют качественное вооружение, отнятое у своих врагов. Однако, из-за своих размеров и форм, они редко используют броню тяжелее нагрудника

КЕНТАВР CENTAUR — СУЩЕСТВО 3

Н | КРУПНОЕ | ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +9; ночное зрение;
Языки: Общий, Эльфийский, Сильван;
Навыки: Атлетика +11, Дипломатия +6, Запугивание +6, Природа +7, Выживание +7;
Сил:+4, **Лвк:**+2, **Вын:**+1, **Инт:**+0, **Мдр:**+2, **Хар:**+1;
Предметы: нагрудник, длинный меч, копьё (3), стальной щит (Твёрдость 5, ПЗ 20, ПП 10).

КБ: 20 (22 с поднятым щитом); **Стойкость** +8, **Рефлексы** +9, **Воля** +9;
ПЗ: 40;
Блок Щитом (Shield Block) ⤾

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ копыто +9 (проворное), **Урон:** 1d10+4 дробящий;
Ближний бой: ◆ длинный меч +11 (универсальное К), **Урон:** 1d8+4 режущий;
Ближний бой: ◆ копьё +11, **Урон:** 1d6+4 колющий;
Дальний бой: ◆ копьё +9 (метательное 20 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;
Топот (Trample): ◆◆◆ Среднее или менее крупное, копыто, СЛ 18.

Подменыш Changeling

Подменыши — дети карги, которым суждено самим стать каргой, обречённые на жизнь полную конфликтов. Они рождены от сверхъестественных существ, которые убивают и пожирают отца ребёнка, подбрасывая подменышей в общество, в котором ранее жил их отец. Скорее всего, эти дети принимают Наследие по отцовской линии. Подменышей находили среди дварфов, гномов, орков, гоблинов и многих других народов, но чаще всего они встречаются среди людей. В соответствии со своим Наследием, подменыши чаще склонны к худощавому телосложению, к тёмному цвету волос и бледной коже. А также, у большинства из них присутствует гетерохромия, именно поэтому люди относятся с подозрением к тем, у кого глаза разного цвета.

Когда подменыши взрослеют, в них могут проявиться способности перешедшие по наследству от их матери карги. Некоторые приобретают способность видеть в темноте, у кого-то ногти становятся длинными и настолько прочными, что могут служить когтями, другие же могут получить ещё более необычные способности, присущие их матери карге. Например, девы сна — дети ночной карги или карги-похитительницы снов, могут получить способность сопротивления магии сна. Есть и другие типы подменышей: железные девы — дети карги аннис, болотные девы — дети зелёной карги, морские девы — дети морской карги; и так далее, к каждому типу карги существует свой тип подменыша.

Как существа, наделённые сверхъестественной силой, подменыши способны творить магию различных традиций. Однако, многие из них склоняются либо к оккультной магии, распространённой среди карг, либо к первобытной.

Примерно в одном возрасте многие подменыши, чаще всего женщины, начинают слышать Зов — ментальный зов их матери карги, манящий их прочь от общества, в котором они выросли. Те, кто последовал Зову, в итоге оказываются в месте сбора карг, где становятся объектом ужасных ритуалов, после которых они сами становятся каргами. Некоторые подменыши могут сопротивляться Зову, особенно те, кто чтит традиции друидов или имеет сильные социальные связи, и продолжать жить жизнью смертных. Тот факт, что Зову подвергаются преимущественно женщины подменыши, создал стереотип о том, что все подменыши — женщины. Однако, чаще всего мужчины подменыши просто считаются представителями их отцовского Наследия.

ПОДМЕНЫШ-ИЗГОЙ CHANGELING EXILE

Этот подменыш изгой, ребёнок ночной карги или карги-похитительницы снов.

ПОДМЕНЫШ-ИЗГОЙ CHANGELING EXILE **СУЩЕСТВО 3**

ХН | СРЕДНЕЕ | ПОДМЕНЫШ | ЧЕЛОВЕК | ГУМАНОИД

Восприятие: +11; ночное зрение;
Языки: Общий, Друидический;
Навыки: Обман +9, Медицина +9, Природа +11, Скрытность +8, Выживание +9;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +4, **Хар:** +2;
Предметы: кожаный доспех, посох.
КБ: 19; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +11; +2 ситуативный бонус ко всем спасброскам против эффектов с атрибутами «сон» и «грёза»;
ПЗ: 45.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ когти +11 (проворное), **Урон:** 1d4+4 режущий;
Ближний бой: ◆ посох +11 (двуручное d8), **Урон:** 1d4+4 дробящий;
Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 21, атака +11; **2-й:** *тьма (darkness), гуманоидная форма (humanoid form)*, **1-й:** *пылающие руки (burning hands), шилейла (shillelagh), чревовещание (ventriloquism)*; **Заговоры (2-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights), сотворение пламени (produce flame), чтение ауры (read aura), липучка (tanglefoot)*;
Заклинания ордена друидов: СЛ 21; **2-й:** (1 Пункт Фокуса); *дикая метаморфоза (wild morph), дикий облик (wild shape).*



ПОДМЕНЫШИ-ИЗГОИ

Те подменыши, которые не прислушались к Зову, но всё же покинули родные пенаты, становятся изгоями, как та, что изображена на данной странице. Они проживают жизнь в одиночестве, что часто вынуждает их идти на крайние меры для того, чтобы выжить. Например, некоторые становятся бандитами большой дороги, а другие проводниками в дикой природе, рискующими своей жизнью.

Куролиск Cockatrice

Уродливый, агрессивный и ужасный куролиск рыщет по мусорным ямам и свалкам в поисках добычи, которую он может превратить в камень своим клювом и затем съесть кусок за куском. Куролиск напоминает больного и тощего петуха с крыльями летучей мыши и змеевидным хвостом. В высоту они редко достигают более 2 футов и 4 в длину. Их постоянное отстранённое кудахтанье заранее предупреждает внимательную добычу о присутствии хищника, а их пронзительный вопль напоминает крики петуха. Их клюв испускает магический токсин, заставляющий плоть отвердевать. Поэтому любое существо, клюнутое куролиском несколько раз, в конце концов превратится в каменную статую.

По слухам, первый куролиск вылупился из куриного яйца, которое высидела жаба в навозной куче. Правда это или нет, но их чудовищная внешность совсем не противоречит их необычной и мерзкой истории появления. Также, эти существа способны размножаться полностью самостоятельно. Куролиски удивительно плодовиты и собираются в стаи до десятка особей. Каждая их стая насчитывает всего несколько самок. Внешность самцов отличается от внешности самок наличием бородавчатых бородок и неуклюжих гребней. Они часто дерутся друг с другом, а самых слабых самцов изгоняют. Таким самцам предстоит либо найти собственное логово либо соревноваться за место в другой стае. Одинокие куролиски, встречающиеся в различных местах, почти наверняка являются этими самцами изгоями.

Логова куролисков обычно засорено осколками статуй их жертв. Чаще всего это останки лягушек, ящериц и насекомых, реже — людей. Интересно то, что ласки и хорьки, которые проникают в логово куролисков, чтобы стащить их яйца, обладают Невосприимчивостью к превращающим в камень укусам этих существ. По неизвестным причинам, куролиски одинаково боятся и ненавидят обычных петухов. С одинаковой вероятностью они либо убегут, либо вступят в драку.

Особенно храбрые (или безрассудные) личности иногда держат куролисков в качестве домашних питомцев или в качестве стражей. В своей естественной среде обитания, на равнинах, в лесах и вблизи сточных канав поселений гуманоидов, они питаются паразитами и отходами, однако их любимое блюдо — плоть живого существа, свеже превращённого в каменную статую.

КУРОЛИСК COCKATRICE **СУЩЕСТВО 3**

Н | МАЛЕНЬКОЕ | ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +8; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +11;
Сил: −2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** −3, **Мдр:** +1, **Хар:** −1.
КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +11, **Воля** +6;
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** окаменение.
Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ клюв +13 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d8−2 колющий плюс окаменение (calcification);
Окаменение (Calcification): (недееспособность, первобытная, трансмутация); Когда куролиск клюёт жертву, её плоть затвердевает. Цель атаки должна преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20 или становится замедлена (slowed) 1 (или замедлена (slowed) 2 при критическом провале). Дальнейшие проваленные спасброски против окаменения (calcification) увеличивают степень состояния «замедлен» (slowed). Когда число действий существа уменьшены до 0 окаменением (calcification), оно становится окаменевшим (petrified).
Каждые 24 часа после окаменения, существо может преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20, чтобы восстановиться. При успехе, существо снова обретает плоть, но остаётся замедленным (slowed) 1 на следующие 24 часа. При критическом успехе, существо восстанавливается без замедления (slowed). При провале, существо остаётся окаменевшим (petrified), но может попытаться выполнить спасбросок ещё раз через 24 часа. При критическом провале, окаменение становится постоянным, и существо больше не может проходить спасброски.



СОКРОВИЩЕ КУРОЛИСКА

Логово куролиска часто содержит брошенное снаряжение предыдущих жертв или красивые драгоценные камни, извергнутые из нутра этого существа. Ювелиры особенно ценят драгоценные камни, которые были отполированы до совершенства в утробе куролиска, и могут заплатить высокую цену за эти так называемые «камни куролиска.» Куролиски редко оставляют без внимания мягкие материалы, пригодные для их гнёзда, как, например, ткань и кожа. Однако, кажется, что они игнорируют прочные и блестящие предметы, по размеру не помещающиеся в их клюв. Поэтому металлические предметы часто остаются в хорошей форме.

Доппельгангер Doppelganger

В своей естественной форме, доппельгангеры представляют собой гуманоидную фигуру, с неопределённым цветом кожи и недостатком деталей, как будто незавершённое творение. Как мастера мимикрии, они используют свои способности, чтобы принимать внешность других персон, проникать в поселения и жить в них годами, не будучи обнаруженными.

Доппельгангеры крайне замкнуты, часто настолько, что доходит до паранойи. Они тщательно выбирают свою жертву и готовы пойти на многое, чтобы не раскрыть свои намерения до того, как их план начнёт осуществляться. Доппельгангеры обычно проникают в сообщества, чтобы получить богатство или власть, и принимают обличья других (обычно влиятельных) персон. И если их действия вызывают какие либо негативные последствия, то персона, чьё обличье было использовано, чаще всего несёт за это ответственность.

Хотя большинство из них не злые, но часто эгоистичны и склоны к манипулированию. Из-за того, что они не формируют сообществ и их мотивации сильно различаются, у каждого доппельгангера свои уникальные цели и мотивы, однако многие из них чрезмерно потакают своим похотям. Одни доппельгангеры предпочитают утончённые интриги, в то время, как другие предпочитают более грандиозные деяния. Например, манипулирование политической инфраструктурой целой страны. Некоторые стараются использовать торговые гильдии, чтобы получить баснословные богатства, а другие используют свой навык изменения облика, чтобы разрушить отношения между близкими друзьями и родственниками.

Доппельгангеры очень осторожные и терпеливые существа. Они готовы медленно строить сложные схемы, которые могут потребовать десятилетий ожидания для получения результатов.

Доппельгангеры часто работают в одиночку, поскольку не доверяют существам, которые потенциально способны разрушить их планы. Иногда доппельгангеры могут поделиться секретами с высокопоставленными лицами, чтобы обеспечить успешное исполнение плана. Чаще всего они работают с другими в тех случаях, когда приняли облик главы группы в тайне от всех её членов.

Доппельгангеры способны наращивать свою мощь изучая новые способности и заклинания. Поэтому чаще всего они являются прекрасными Плутами, заклинателями и Воинами. Доппельгангер, обладающий способностями Класса, может эффективно влиться в группу искателей приключений и отравить её изнутри, как сильный противник — однако, использование доппельгангера в вашей игре в этой роли должно быть крайне аккуратно (см. врезку «Проникновение в группу»).



ПРОНИКНОВЕНИЕ В ГРУППУ

Включение доппельгангера в группу искателей приключений может добавить множество захватывающих ситуаций. Однако, на практике которые достаточно сложно (либо не имеет смысла) реализовать. Если вы всё же желаете исполнить данный трюк, то вам необходимо убедиться в том, что вы хорошо знаете своих игроков, и они доверяют вам. Вы можете незаметно сообщить одному из игроков, что он будет играть за доппельгангера, однако, постарайтесь не удалять личность игрока слишком на долго или слишком часто, это может очень быстро наскучить

ДОППЕЛЬГАНГЕР DOPPELGANGER — СУЩЕСТВО 3

НЕОБЫЧНОЕ | Н | СРЕДНЕЕ | ГУМАНОИД

Восприятие:+7; ночное зрение;
Языки: Общий, ещё два любых языка;
Навыки: Обман +11, Дипломатия +11, Общество +8, Скрытность +8;
Сил: +3, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +1, **Мдр:**+2, **Хар:** +4.

КБ: 18; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +10, **Воля** +11;
ПЗ: 50;
Конец Шарады (End the Charade): ⤾ (атака); **Триггер:** Доппельгангер принял другую личность с помощью Смена Облика (Change Shape), и другое существо подходит слишком близко или предпринимает агрессивные действия по отношению к нему. **Эффект:** Доппельгангер возвращается к своей естественной форме и может использовать Удар (Strike) против вызвавшее реакцию существо. Если существо не знало, что доппельгангер был в чужом облике, то оно считается застигнутым врасплох (flat-footed) для этой атаки.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ когти +10 (проворное), **Урон:** 2d6+5 режущий;
Мистические врождённые заклинания: СЛ 21; **3-й:** *чтение мыслей (mind reading)* (произвольное);
Смена Облика (Change Shape): ◆ (мистическая, концентрация, превращение, трансмутация); Доппельгангер может принять облик конкретного Маленького или Среднего существа, которое он видел и внешний вид которого помнит. Скорость или бонусы урона и атак при использовании Удара (Strike) не изменяются, но может измениться тип урона от Удара (Strike) (обычно на дробящий).

Гигантский богомол Mantis, Giant

Эти чудовищно огромные насекомые — бесшумные хищники с молниеносными передними лапами и сокрушительным укусом.

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ GIANT MANTIS

Эти массивные родственники обычных богомолов выше человека среднего роста. Они скрытно передвигаются по густым лесам, атакуя добычу с деревьев.



СВЯЩЕННЫЕ НАСЕКОМЫЕ

Смертоносные богомолы священны для последователей Ахакека, Бога-Богомола. Его приверженцы, включая печально известных убийц «Красного богомола», заманивают смертоносных богомолов поближе к своим поселениям, видя в присутствии величественных существах знак благосклонности своего бога. Последователи Ахакека приносят в жертву домашний скот или захваченных врагов, чтобы кормить огромных насекомых. Жрецы Ахакека защищают территорию смертоносного богомола, как свою собственную, считая её священной землёй.

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ GIANT MANTIS — СУЩЕСТВО 3

Н | КРУПНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +9; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +12, Скрытность +12;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 20; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +7;
ПЗ: 40.

Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов, Полёт 20 футов;
Ближний бой: ◆ нога +12 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d10+5 колющий плюс Захват (Grab);
Ближний бой: ◆ жвалы +12, **Урон:** 1d12+5 колющий;
Смертоносные Жвалы (Deadly Mandibles): ⤾ **Триггер:** Гигантский богомол берёт в Захват (Grab) существо своими хватательными ногами. **Эффект:** Богомол подтягивает существо к себе, а затем совершает Удар (Strike) жвалами по этому существу.
Атакующий Выпад (Lunging Strike): ◆◆ Гигантский богомол бросается вперёд, нанося Удар (Strike) ногой с досягаемостью в 20 футов.
Внезапный Удар (Sudden Strike): В первом раунде боя существа, которые ещё не действовали, считаются застигнутыми врасплох (flat-footed) для гигантского богомола.

СМЕРТОНОСНЫЙ БОГОМОЛ DEADLY MANTIS

Эти колоссальные богомолы устраивают свои жилища в глубоких джунглях и доисторических лесах, где они охотятся и пожирают столь же массивную добычу.

СМЕРТОНОСНЫЙ БОГОМОЛ DEADLY MANTIS СУЩЕСТВО 11

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +20; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +18, Атлетика +25, Скрытность +22;
Сил: +8, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** –5, **Мдр:** +3, **Хар:** –2.

КБ: 31; **Стойкость** +24, **Рефлексы** +20, **Воля** +18;
ПЗ: 220.

Скорость: 50 футов, Лазание 50 футов;
Ближний бой: ◆ жвалы +25 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+14 колющий;
Ближний бой: ◆ нога +24 (проворное, досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d10+14 колющий плюс Захват (Grab).
Швырнуть (Fling): ◆ Смертоносный богомол подбрасывает схваченное существо в воздух, до 30 футов над головой и до 30 футов от богомола (существо получает урон от падения, по стандартным правилам). Если брошенное существо приземляется на другое существо, существо, на которое оно приземляется, получает такое же количество дробящего урона. Существо, на которое приземлились, может выполнить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 31.
Захват в Прыжке (Leaping Grab): ◆◆ Богомол прыгает до 40 футов в высоту и до 20 футов в длину. В любой момент во время прыжка он может нанести Удар (Strike) ногой. Если этот Удар попадает, он автоматически Хватает (Grabs) цель, увлекая существо за собой до места завершения прыжка.
Раздирающие Жвалы (Rending Mandibles): ◆ Богомол наносит Удар (Strike) жвалами по существу, которое он схватил (grabbed). Если этот Удар (Strike) успешен, и существо носит броню с Твёрдостью 12 или ниже, броня ломается (broken). Этот Удар (Strike) больше не наносит урона броне, если она уже сломана (broken).
Внезапный Удар (Sudden Strike): Как у гигантского богомола.

Скорпион Scorpion

Опустошающий бич пустынь, лесов, саванн и пустошей, скорпионы — смертельно опасные арахниды с мощными клешнями и ужасающим жалом. Скорпионов можно встретить почти в любом климате, где они охотятся на свою добычу со смесью терпеливой скрытности и необузданной силы. Большинство скорпионов живут в подземных норах, либо как одинокие охотники, либо как часть более крупной колонии. Эти паукообразные настолько страшны и опасны, что во многих культурах к ним относятся как к божествам или дуалистическим символам смерти и защиты от этой смерти.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН GIANT SCORPION

Эти массивные, ужасающие паукообразные обычно имеют длину около 8 футов от головы до основания хвоста. Гигантские скорпионы — любимые вьючные животные и боевые звери различных пустынных монстров, особенно гноллов. Однако чаще всего они встречаются в дикой природе. Там они прячутся в горных пещерах или зарываются неглубоко в песок, где подстерегают невнимательную добычу, бродящую поблизости. Также существуют менее крупные гладкие, призрачные, пещерные скорпионы, как и ещё более крупные виды.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН GIANT SCORPION СУЩЕСТВО 3

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +9; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Навыки: Атлетика +11, Скрытность +7;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** –4.

КБ: 19; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +9, **Воля** +7;
ПЗ: 45;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾ Только для жала.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ клешня +11 (проворное, досягаемость 10 футов); **Урон:** 1d8+6 режущий плюс Захват (Grab);
Ближний бой: ◆ жало +11 (досягаемость 10 футов); **Урон:** 1d6+6 колющий плюс яд гигантского скорпиона.
Сдавливание (Constrict): ◆ 1d6+4 дробящий, СЛ 20.
Яд гигантского скорпиона (Giant Scorpion Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 18; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d10 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 2d10 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 3:** 2d10 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 2 (1 раунд).



ЯД СКОРПИОНА SCORPION VENOM

Хотя скорпионы часто являются символами смерти или зла, их яд может быть извлечён и использован для широкого спектра медицинских операций. Персонаж может извлечь из недееспособного гигантского скорпиона свежий яд, который может быть использован в качестве сырья для изготовления яда гигантского скорпиона (giant scorpion venom) или малого препарата (lesser antiplague). Чтобы определить ценность ингредиентов, которые вы получаете в день, и СЛ соответствующей проверки Медицины или Знаний, используйте строку задачи третьего уровня в Таблице 4–2: Полученный доход (*Основная книга правил* стр. 245).

РОЙ СКОРПИОНОВ SCORPION SWARM

В то время как один скорпион представляет угрозу сам по себе, рой этих паразитов может приводить к разрушительным последствиям. Эти стремительные смертоносные толпы быстро сбивают свою добычу наземь, прежде чем молниеносно пожрать её всю, оставляя лишь голые кости жертвы.

РОЙ СКОРПИОНОВ SCORPION SWARM СУЩЕСТВО 4

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ РОЙ

Восприятие: +11; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +6, Скрытность +11;
Сил: +0, **Лвк:** +5, **Вын:** +2, **Инт:** –5, **Мдр:** +0, **Хар:** –4.

КБ: 21; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +13, **Воля** +8;
ПЗ: 55; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 5, урон от брызг 5; **Сопротивление:** дробящий 3, колющий 7, режущий 7.

Скорость: 25 футов;
Яд скорпиона (Scorpion Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 18; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1

раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).
Жала Роя (Swarming Stings): ◆◆ Каждый враг в пространстве роя получает 2d8 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 21) и подвергается воздействию яда скорпиона.

Оса Wasp

В то время как обыкновенная оса представляет небольшую угрозу для выносливого авантюриста, кроме укуса доставляющего неудобство, большой и агрессивный рой этих насекомых, охраняющих свою территорию (не говоря уже об их огромном сородиче) может уложить целую партию героев. Осы, представленные здесь, относятся к обычной разновидности, также известной как «настоящие осы», но существует много других видов опасных ос, таких как роящиеся в таких огромных количествах, что могут уничтожить целые деревни на просторах Гарунда, и ужасные экстрапланарные адские осы, устраивающие гнёзда в трупах своих жертв.

Гигантская оса Giant Wasp

Гигантские осы гораздо опаснее, но встречаются реже, чем их более мелкие сородичи, и (к облегчению тех, кто с ними сталкивается) они, как правило, одиночки.



Священные жала Sacred Stingers

Осы считаются священными среди жрецов эльфийского божества Калистрии, богини мести. Некоторые жрицы Калистрии призывают гигантских ос или осиные рои в качестве слуг, в то время как некоторые содержат гигантских ос в качестве домашних животных, хранителей храма или компаньонов. Последователи Калистрии, как духовенство, так и миряне, стремятся подражать склонности осы оставлять ужаленных жертв живыми, чтобы они долго страдали: как удачной стратегии для мести.

Паралитический яд Paralytic Poison

Яд гигантской осы теряет свою силу вскоре после сбора, но алхимики научились сохранять некоторые его свойства, добавляя ряд ядовитых добавок; этот метод делает его ещё более смертоносным.

Гигантская оса Giant Wasp — Существо 3

Н | Крупное | Животное

Восприятие: +8; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +9;
Сил: +4, **Лвк:** +4, **Вын:** +4, **Инт:** –5, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +11, **Воля** +6;
ПЗ: 45.

Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ жало +12 (яд), **Урон:** 1d12+4 колющий плюс яд гигантской осы (giant wasp venom).
Внедрить Яйца (Implant Eggs): ◆◆ Гигантская оса откладывает яйца в существо, находящееся в соседнем пространстве. Существо должно быть парализовано (paralyzed) или без сознания (unconscious), когда оса заражает его своими личинками (wasp larva).
Яд гигантской осы (Giant Wasp Venom): (недееспособность, яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 19; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** никакого эффекта (1 раунд); **Стадия 2:** неуклюжий (clumsy) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** парализован (paralyzed) (1 раунд).
Личинка Осы (Wasp Larva): (болезнь); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 21; **Стадия 1:** носитель не испытывает последствий (1д6 дней); **Стадия 2:** истощён (drained) 1 (1d3 дней); **Стадия 3:** 5d6 урона, личинка вылупляется (болезнь заканчивается).

Рой ос Wasp Swarm

Осиные гнёзда сделаны из переработанных древесных волокон, добытых из окружающей флоры, которые осы превращают в материал, похожий на бумагу. Одно осиное гнездо может вместить тысячи особей, которые вырываются в виде огромного роя. Большинство роёв нападают только защищая свой улий, или если они чем — то взволнованы, хотя друиды и другие заклинатели первобытной традиции могут подчинить этих ядовитых насекомых своей воле для использования их смертоносного эффекта.

Рой ос Wasp Swarm — Существо 4

Н | Крупное | Животное | Рой

Восприятие: +10; ночное зрение;
Навыки: Акробатика +12;
Сил: –4, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** –1.

КБ: 18; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +8;
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 5, урон от брызг 5; **Сопротивление:** дробящий 7, колющий 7, режущий 3.

Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов;
Жала Роя (Swarming Stings): ◆◆ Каждый враг в пространстве роя получает 2d8 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 21) и подвергается воздействию яда осы. Успешный спасбросок нейтрализует воздействие яда.
Яд осы (Wasp Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 21; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 2d6 урона от яда и неуклюжий (clumsy) 2 (2 раунда).



Паутинный скрытень Web Lurker

Паутинные скрытни, известные также как эттеркапы,— это уродливые монстры, не только обитающие в логовах пауков и роёв, но и активно выращивающие этих паразитов.

Логова паутинных скрытней

В одиночку или группой паутинные скрытни охотятся в лесах, болотах или на поросших кустарником холмах, сооружая конструкции из своей паутины высоко на деревьях или в скалистых, высоких ущельях, и окружая свою территорию ловушками и капканами, сделанными из той же паутины и природного материала.

Паутинный скрытень Web Lurker — Существо 3

НЗ | Среднее | Аберрация

Восприятие: +10; ночное зрение, виброчувствительность (неточное) 30 футов (существа, прикасающиеся к его паутине);
Языки: Акло; общение с пауками (spider speak);
Навыки: Акробатика +9, Атлетика +9, Ремесло +8 (+12 для создания ловушек и капканов), Скрытность +11;
Сил: +4, **Лвк:** +4, **Вын:** +3, **Инт:** +1, **Мдр:** +3, Хар –1;

Общение с Пауками (Spider Speak): Паутинный скрытень может говорить с пауками с теми же эффектами и ограничениями, что и для заклинания *разговор с животными (speak with animals)*.

КБ: 19; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +11, **Воля** +8;

ПЗ: 45;

Бросок на Добычу (Spring Upon Prey): ⮌ **Триггер:** Существо прикасается к паутине паутинного скрытня, когда тот находится на ней. **Условия:** Бросок Инициативы ещё не совершён. **Эффект:** Паутинный скрытень автоматически замечает существо совершает действие «Бег» (Stride) или «Лазать» (Climb), до броска Инициативы.

Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;

Ближний бой: ◆ клыки +11 (яд), **Урон:** 1d8+6 колющий плюс яд паутинного скрытня (web lurker venom);

Ближний бой: ◆ коготь +11 (проворное), **Урон:** 1d8+6 режущий;

Ближний бой: ◆ паутина +11, **Эффект:** ловушка из паутины (web trap).

Яд паутинного скрытня (web lurker venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 19; **Максимальная длительность:** 10 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда, застигнут врасплох (flat-footed) и замедлен (slowed) 1 (1 раунд).

Ловушка из Паутины (Web Trap): Существо, поражённое паутинным скрытнем с помощью атаки паутиной, обездвижено (immobilized) и прилипает к ближайшей поверхности до тех пор, пока ему не удастся выполнить успешную проверку Акробатики со СЛ 20, чтобы Вырваться (Escape).

Ловушки паутинного скрытня

Ниже приведены некоторые ловушки, используемые паутинными скрытнями.

Западня паутинного скрытня   Web Lurker Deadfall   Опасность 3

МЕХАНИЧЕСКАЯ **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 23;

Описание: Паутинная растяжка сбрасывает связку валунов на все цели в пределах 10-футового квадрата.

Обезвреживание: Выживание (Обучены) или Воровство (Эксперт) со СЛ 20, чтобы переставить растяжку.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +9;

Западня (Deadfall): ⮌ **Триггер:** Существо перемещается в квадрат с паутинной растяжкой. **Эффект:** Все существа в 10-футовом квадрате ловушки получают 2d6 дробящего урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 20).

Петля паутинного скрытня   Web Lurker Noose   Опасность 2

МЕХАНИЧЕСКАЯ **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 22;

Описание: Незаметная паутина на уровне горла опутывает существо попавшее в неё.

Обезвреживание: Выживание (Обучены) или Воровство (Эксперт) со СЛ 18, чтобы переставить растяжку.

КБ: 18; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +5;

Паутинная Петля (Web Noose): ⮌ (атака); **Триггер:** Существо перемещается в квадрат с паутинной растяжкой. **Эффект:** Петля паутинного скрытня наносит Удар (Strike) петлёй по вызвавшему реакцию существу.

Ближний бой: петля +13 (смертоносное d10), **Урон:** 3d6 дробящий и цель схвачена (grabbed) и поднята над поверхностью земли (попытка Вырваться (Escape) со СЛ 22). Цель получает 1d6 дробящего урона в конце каждого своего хода, пока она висит в петле.

Медведь   Bear

Медведи — свирепые хищники, обычно обитающие в лесах и холмах холодного и умеренного климата. Помимо двух представленным ниже, существуют и другие виды медведей, менее крупный, но не менее опасный, чёрный медведь или обитающий в полярных широтах белый медведь.

Медведь гризли   Grizzly Bear

Это большое и мощное всеядное животное обитает в лесистых холмах. В то время как он обычно питается орехами, ягодами, рыбой и мелкими млекопитающими, он яростно защищает свою территорию и будет преследовать или убивать любое вторгшееся существо, в котором он видит конкурента. Медведи гризли особенно агрессивны, когда их детёныши находятся поблизости. В бою медведь гризли часто пытается схватить и растерзать своего врага с удивительной свирепостью. Он продолжает атаковать до тех пор, пока не посчитает, что противник больше не представляет угрозы, и, если медведь голоден, он без колебаний отведает его плоти.

Медведь гризли   Grizzly Bear   Существо 3

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +10; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +11, Выживание +8;

Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** −4, **Мдр:** +1, **Хар:** −2.

КБ: 19; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +6, **Воля** +8;

ПЗ: 45.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ◆ челюсти +11, **Урон:** 2d8+4 колющий;

Ближний бой: ◆ коготь +11 (проворное), **Урон:** 1d10+4 режущий плюс Захват (Grab).

Молотобой (Mauler): Медведь гризли получает ситуативный бонус +2 к броскам урона против существ, которых он схватил (grabbed).

Бросок (Rush): ◆◆ Медведь гризли Бежит (Strides) и в конце этого передвижения наносит Удар (Strike). Во время Бега (Stride) медведь гризли получает ситуативный бонус +10 футов к своей Скорости.



Добыча с медведя

Медвежья берлога может содержать ценные сокровища, такие как пожитки менее удачливых искателей приключений, которые наткнулись на голодного медведя. Ковры и одежда из медвежьих мехов очень ценятся у многих народов, а их когти и клыки используются в качестве впечатляющих нательных украшений и для инкрустации доспехов. Медвежья шкура — отличный ресурс для изготовления сыромятного доспеха.

Пещерный медведь   Cave Bear

Пещерный медведь — более крупный, сильный и гораздо более агрессивный, чем его меньшие собратья, гигант, предпочитающий жить в отдалённых местах и избегающий цивилизованных земель. Как следует из названия, пещерный медведь устраивает своё логово в естественных пещерах, и, как и медведь гризли, пещерный медведь яростно отстаивает свою территорию. Однако, в отличие от медведя гризли, пещерный медведь более кровожаден и, прежде чем оставить оппонента в покое, он удостоверится,

что его противник мёртв, обычно разрывая мягкую плоть своей жертвы, как только она прекращает сопротивляться. Пещерные медведи часто считаются могущественными духами-хранителями у примитивных народов, а орки и даже великаны используют их в качестве боевых зверей — в частности, каменные великаны любят держать дрессированных пещерных медведей в качестве домашних животных или охранников для своих жилищ.

ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ CAVE BEAR — СУЩЕСТВО 6

Н | КРУПНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +13; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Атлетика +16, Выживание +11;
Сил: +6, **Лвк:** +1 **Вын:** +6 **Инт:** –4 Мдр +1 **Хар:** –1.

КБ: 24; **Стойкость**: +16, **Рефлексы**: +11, **Воля**: +13;
ПЗ: 95.

Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +16, **Урон:** 2d10+6 колющий;
Ближний бой: ◆ когти +16 (проворное), **Урон:** 2d8+6 режущий плюс Захват (Grab);
Молотобой (Mauler): Медведь получает ситуативный бонус +4 к броскам урона против существ, которых он схватил (grabbed).
Бросок (Rush): ◆◆ Пещерный медведь Бежит (Strides) и в конце этого передвижения наносит Удар (Strike). Во время Бега (Stride) он получает ситуативный бонус +10 футов к своей Скорости.

Искажение плоти Fleshwarp

Некоторым существам, особенно дроу, недостаточно просто убить своего врага. Они наслаждаются полной деградацией своих противников, используя ужасающую технику искажения плоти. Несмотря на то, что она не была создана дроу, считается, что именно они довели эту технику до совершенства. Дроу пытают своих жертв в чанах с бурлящими магическими реагентами, искажая их плоть и сознание, превращая в ужасных и чудовищных монстров. Результатом искажения плоти является бесчисленное множество вариаций существ. Предоставленные ниже, это лишь несколько примеров того, каких ужасных результатов можно достичь.

ГРОТЛЮТ GROTHLUT

Слизнеподобные, мерзкие гротлюты, это существа, которые раньше были людьми. Их голова и туловище ещё напоминают человеческие, а их руки неуклюже двигаются из стороны в сторону, как резинки. Жалкие создания, они жалобно стонут, когда другие существа находятся рядом, возможно, это последние остатки их искажённого человеческого сознания умоляют освободить их из ужасной искорёженной формы.
Многие скульпторы плоти считают создание гротлютов неудачей потому, что в результате трансформации большая часть человеческого сознания утрачивается. Другие же считают, что отсутствие сознания лишь увеличивает их ценность так, как их глупость позволяет легко управлять толпами этих существ. Обычно дроу используют гротлют в качестве охраны, которая медленно патрулирует границы их анклавов. Оказавшись на позиции, гротлюты могут быть использованы как грубая ударная сила, спущенная на противника, чтобы ослабить его боеспособность перед тем, как подступят более ценные войска, способные прикончить врага, деморализованного от вида повсюду разбросных органов и плоти гротлютов.



НЕУДАЧНОЕ ИСКАЖЕНИЕ ПЛОТИ

Не каждое существо после искажения плоти способно существовать. Многие погибают в первые минуты из-за того, что жизненно важные органы просто отказывают или разрушаются. Скульпторы плоти часто повторно используют остатки неудачного искажения плоти в следующей смеси. Однако, случается и такое, что эти останки достаточно стабильны, чтобы прожить жизнь, полную страданий. Владения скульпторов плоти так и кишат этими созданиями, словно крысы и прочие паразиты обитающие в подобных мерзких местах.

ГРОТЛЮТ GROTHLUT — СУЩЕСТВО 3

Н | СРЕДНЕЕ | АБЕРРАЦИЯ | НЕРАЗУМНОЕ

Восприятие: +5; ночное зрение;
Навыки: Атлетика +11;
Сил: +4, **Лвк:** –2, **Вын:** +4, **Инт:** –5, **Мдр:** +0, **Хар:** –3.

КБ: 19; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +5, **Воля** +7;
ПЗ: 50; **Невосприимчивость:** кислота, ментальный;
Отвратительная Смерть (Disgusting Demise): (кислота, яд); Когда ПЗ гротлюта снижаются до 0, его пищеварительные органы разрываются, окатывая алхимической кислотой и ядом всех существ в области 30-футовой эманации. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 19, иначе получит 2d6 урона от кислоты и состояние «тошнота» (sickened) 1 (двойной урон и тошнота (sickened) 2 при критическом провале).
Жалостный Стон (Piteous Moan): (аура, слух, эмоция, ментальный, оккультная); 60 футов. Каждое существо, не являющееся гротлютом, входящее в зону ауры или начинающее свой ход в ней должно преуспеть в спасброске Воли со СЛ 17 или получит состояние «тошнота» (sickened) 1(тошнота (sickened) 2 при критическом провале). Затем существо становится временно невосприимчивым на 1 минуту. Гротлют может активировать и отменить ауру используя одно свободное действие с атрибутом «концентрация». Обычно гротлют не стонет до тех пор, пока не почувствует присутствие существа, отличного от гротлютов, и перестаёт стонать, когда перестаёт его ощущать.

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +11 (проворное), **Урон:** 1d10+8 режущий;
Дальний бой: ◆ желудочный сок +7 (кислота, шаг дистанции 15 футов, брызги), **Урон:** 2d6 кислота плюс 1d6 урона от брызг кислоты.

ДРАУК DRIDER

Первый успешный результат искажения плоти, полученный дроу, остаётся и самым успешным и самым печально известным, как драук. Они представляют собой смесь торса дроу и тулова гигантского паука. Единственные искажения плоти, которые обладают половым диморфизмом и способны производить потомство. Женские особи обладают элегантным женским торсом дроу и ядовитыми и острыми клыками. Мужские особи обладают ужасными, мутировавшими лицами, которые являются ещё большим смешением гуманоидной и паучьей натуры. Такая разница во внешности может быть обусловлена матриархальным строем общества дроу. В бою все драуки одинаково опасны.
Несмотря на то, что изначально искажение плоти было наказанием для провинившихся дроу, некоторых дроу привлекает мощь, получаемая в процессе трансформации. Поэтому большое количество представителей низших слоёв общества дроу готовы добровольно пойти на эту болезненную процедуру. В обмен на обязательное время (обычно измеряемое десятилетиями) службы в качестве стража, солдата или другого государственного служащего, таким добровольным драукам позже разрешают вести

свою собственную жизнь, как правило, в пещерах, расположенных на периферии города. Горькая правда заключается в том, что большинство драуков живут слишком мало, чтобы получить эту награду. Дроу склонны загонять их, как рабов, до смерти или отправлять в смертельные военные миссии, где вероятность выживания крайне мала.
Большинство драуков используют мистическую магию, но также известны и те, кто используют сакральную магию, более редко встречаются и те, кто использует оккультную или первобытную традиции. Врождённые заклинания драуков остаются одинаковыми вне зависимости от магической традиции, однако те, кто использует различные типа магии в качестве подготовленных заклинаний могут обладать абсолютно иными заклинаниями, чем в примерах, предоставленных ниже.

ДРАУК DRIDER — СУЩЕСТВО 6

ХЗ | КРУПНОЕ | АББЕРАЦИЯ

Восприятие: +13; ночное зрение;
Языки: Эльфийский, Подземный;
Навыки: Мистика +14, Атлетика +12, Запугивание +14, Религия +13, Скрытность +15;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +4;
Предметы: композитный длинный лук +1 (20 стрел), глефа.
КБ: 24; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +13, **Воля** +15; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 95; **Невосприимчивость:** сон (sleep).
Скорость: 30 футов, Лазание 20 футов;
Ближний бой: ◆ глефа +16 (смертоносное 1d8, напор, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+10 режущий;
Ближний бой: ◆ клыки +16, **Урон:** 1d6+10 колющий плюс яд драука;
Дальний бой: ◆ композитный длинный лук +16 (смертоносное 1d10, магическое, пропульсивное, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальнобойное 50 футов), **Урон:** 1d8+8 колющий;
Дальний бой: ◆ паутина +15 (шаг дистанции 30 футов), **Эффект:** ловушка из паутины (web trap);
Врождённые мистические заклинания: СЛ 20; **4-й:** *ясновидение (clairvoyance), внушение (suggestion)*; **3-й:** *яснослышание (clairaudience), рассеять магию (dispel magic), левитация (levitate)*; **2-й:** *тьма (darkness)* (произвольное), *сияние фей (faerie fire)* (произвольное); **Заговоры (3-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights), обнаружение магии (detect magic)*;
Подготовленные мистические заклинания: СЛ 24, атака +17; **3-й:** *огненный шар (fireball)*; **2-й:** *кислотная стрела (acid arrow), невидимость (invisibility)*; **1-й:** *волшебная стрела (magic missile)* (x2), *ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*; **Заговоры (3-й):** *призрачный звук (ghost sound), магическая рука (mage hand), луч холода (ray of frost)*;.
Яд драука (Drider Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 23; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d8 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).
Ловушка из Паутины (Web Trap): Существо, попавшее под эту атаку драука обездвижено (immobilized) и прилипло к ближайшей поверхности (попытка Вырваться (Escape) со СЛ 21).



ПРОЧИЕ ИСКАЖЕНИЯ ПЛОТИ

Гротлют – слабейший пример искажения плоти, а драук – самый успешный, однако, существуют и другие. Гонгатины – мощные искажения плоти, созданные из ксулгат, а неуклюжие ирнакурсы с щупальцами созданы из эльфов, обитающих на поверхности. Отродья греха (стр. 296–297), конечно, тоже являются искажениями плоти, однако, методы их создания полностью отличаются от техник, которыми владеют дроу.

Мухоловка Flytrap

Мухоловки – опасные существа, так же жаждущие питаться гуманоидами и более крупной добычей, как и чудовищные насекомые.

ЦАПАЮЩАЯ МУХОЛОВКА SNAPPING FLYTRAP

Цапающая мухоловка – это хищное, плотоядное растение, которое быстро кусает любое проходящее мимо существо. Цапающая мухоловка обычно имеет два набора зубастых листьев-ловушек, каждый размером 3 фута в ширину, располагающихся на концах 10-футовых стеблей.

ЦАПАЮЩАЯ МУХОЛОВКА SNAPPING FLYTRAP — СУЩЕСТВО 3

Н | КРУПНОЕ | НЕРАЗУМНОЕ | РАСТЕНИЕ

Восприятие: +7; виброчувствительность (неточное) 30 футов;
Навыки: Атлетика +11, Скрытность +10 (+13 в подлеске);
Сил: +2, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** –2.
КБ: 18; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +8, **Воля** +7;
ПЗ: 50; **Невосприимчивость:** ментальный; **Уязвимость:** огонь 5; **Сопротивление:** кислота 5.
Быстрое Улавливание (Quick Capture): ⤾ **Триггер:** Существо попадает атакой или касается мухоловки; **Эффект:** Мухоловка наносит Удар (Strike) листом-ловушкой по вызвавшему реакцию существу. Если атака мухоловки попадёт, существо будет схвачено (grabbed) этим листом-ловушкой.
Скорость: 15 футов;
Ближний бой: ◆ лист-ловушка +11 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+2 колющий плюс 1d6 от кислоты и Улучшенный Захват (Improved Grab);
Целенаправленное Нападение (Focused Assault): ◆◆ Мухоловка атакует одну цель обоими листьями-ловушками. Мухоловка наносит один Удар (Strike) одним листом-ловушкой. В случае успеха мухоловка наносит урон от Удара (Strike) одного листа-ловушки плюс 1d8 дополнительного урона за каждый лист-ловушку после первого. При провале мухоловка наносит урон от Удара (Strike) одного листа-ловушки, но она не может использовать Улучшенный Захват (Improved Grab). Она не наносит никакого урона при критическом провале. Этот Удар учитывается при расчёте штрафа за многократную атаку мухоловки как количество атак, равное количеству листьев-ловушки у мухоловки.
Голодный Шквал (Hungry Flurry): ◆◆ Мухоловка наносит два Удара (Strike) листьями-ловушками со штрафом –2, каждый по отдельной цели. Эти атаки учитываются при расчёте штрафа за многократную атаку мухоловки, но штраф за многократную атаку не увеличивается до тех пор, пока она не совершит все свои атаки.
Проглотить Целиком (Swallow Whole): ◆ (атака); Среднее, 1d8+1 дробящий плюс 1d6 от кислоты, Разрыв (Rupture) 5.



СОКРОВИЩЕ МУХОЛОВКИ

Гигантские мухоловки обладают достаточным интеллектом, базирующимся на инстинктах, чтобы устраивать засады своей добыче или передвигаться в поисках лучших мест для охоты, однако сокровища не представляют для них какой-либо ценности. Тем не менее, мухоловка склонна оставлять небольшую часть вещей своей добычи. Как только она переваривает свою жертву, то отбрасывает блестящие безделушки у своих корней.

ГИГАНТСКАЯ МУХОЛОВКА   GIANT FLYTRAP

Поскольку они так хорошо сливаются с окружающей листвой, гигантские мухоловки могут использовать элемент неожиданности для нанесения быстрых ударов по ничего не подозревающим авантюристам и лесным путешественникам.

ГИГАНТСКАЯ МУХОЛОВКА   GIANT FLYTRAP — **СУЩЕСТВО 10**

Н | ОГРОМНОЕ | НЕРАЗУМНОЕ | РАСТЕНИЕ

Восприятие: +17; виброчувствительность (неточное) 60 футов;
Навыки: Атлетика +23, Скрытность +21 (+24 в подлеске);
Сил: +7, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** –5, **Мдр:** +3, **Хар:** –2.

КБ: 29; **Стойкость** +21, **Рефлексы** +17, **Воля** +15;
ПЗ: 185; **Невосприимчивость:** ментальный; **Уязвимость:** огонь 10; **Сопротивление:** кислота 10.
Быстрое Улавливание (Quick Capture): Как у цапающей мухоловки.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: лист-ловушка +23 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+7 колющий плюс 2d6 от кислоты и Улучшенный Захват (Improved Grab).
Целенаправленное Нападение (Focused Assault): Как у цапающей мухоловки, но она использует все четыре своих листа-ловушки.
Голодный Шквал (Hungry Flurry): Как у цапающей мухоловки, но она совершает четыре Удара (Strike) листом-ловушкой, а не два.
Проглотить Целиком (Swallow Whole): (атака); Крупное, 2d8+3 дробящий плюс 2d6 от кислоты, Разрыв (Rupture) 17.

Адская гончая   Hell Hound

Адские гончие — это исчадия, экстрапланарные псы, родом из Преисподней, которые могут выслеживать добычу и выдыхать сверхъестественные струи пламени. Они темпераментны и склонны к агрессивному поведению.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ   HELL HOUND

Внешний вид адской гончей отбрасывает любые сомнения относительно её происхождения — плоть цвета горящей смолы, зубы, острые, как вилы исчадия, и пелена вечно горящего адского пламени — всё это её характерные черты.



АДСКИЕ ПСЫ В КАЧЕСТВЕ МИНЬОНОВ

На Материальном Плане эти исчадия иногда находятся на службе у огнелюбивых монстров, таких как огненные великаны или ифриты, а также у смертных, которые стремятся укротить часть бурлящей силы ада. В Челии Рыцари Преисподней иногда призывают адских гончих для выслеживания беглецов и предателей..

АДСКАЯ ГОНЧАЯ   HELL HOUND — **СУЩЕСТВО 3**

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ЧУДОВИЩЕ | ИСЧАДИЕ | ОГОНЬ

Восприятие: +9; ночное зрение, нюх (неточное) 60 футов;
Языки: Инфернальный (не могут говорить ни на одном языке);
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +9, Скрытность +8, Выживание +9 (+11 к Выслеживанию (Track));
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** –2, **Мдр:** +2, **Хар:** –2.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +10, **Воля** +7;
ПЗ: 40; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** холод 5.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: челюсти +13 (магическое), **Урон:** 1d8+4 колющий плюс 1d6 злого урона и 1d6 урона от огня.
Боевое дыхание: (сакральная, эвокация, огонь); Адская гончая выдыхает пламя, которое наносит 4d6 урона от огня всем существам в 15-футовом конусе (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 19). Адская гончая не может снова использовать Боевое дыхание в течение 1d4 раундов. Если адская гончая получит урон от огня или станет целью эффекта с атрибутом «огонь», её Боевое дыхание перезаряжается.

НЕССИЙСКАЯ ГОНЧАЯ   WARHOUND NESSIAN

Считается, что они были выведены самим Князем Тьмы в обширных питомниках адского царства Нессус, нессийские гончие являются любимыми стражами и охотничьими собаками могущественных исчадий и, редко, тех смертных, которые поклоняются им и заслужили их благосклонность.

НЕССИЙСКАЯ ГОНЧАЯ   NESSIAN WARHOUND — **СУЩЕСТВО 9**

ПЗ | КРУПНОЕ | ЗВЕРЬ | ИСЧАДИЕ | ОГОНЬ

Восприятие: +19; ночное зрение, нюх (неточное) 120 футов;
Языки: Инфернальный (не могут говорить ни на одном языке);
Навыки: Акробатика +18, Атлетика +19, Скрытность +18, Выживание +20 (+22 при Выслеживании (Track));
Сил: +6, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** –2, **Мдр:** +4, **Хар:** –2.

КБ: 28; **Стойкость** +21, **Рефлексы** +19, **Воля** +16;
ПЗ: 150; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** холод 10.
Адская Месть (Hellish Revenge): **Триггер:** Нессийская гончая критически поражается любым Ударом (Strike). **Эффект:** Боевое дыхание нессийской гончей восстанавливается. Она может немедленно использовать его как часть этой реакции.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: челюсти +21 (магическое), **Урон:** 2d8+6 колющий плюс 1d6 злой урон и 2d6 урона от огня.
Боевое дыхание: (сакральная, эвокация, огонь); нессийская гончая выдыхает пламя, которое наносит 10d6 урона от огня всем существам в области 15-футового конуса (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 28). Нессийская гончая не может снова использовать Боевое дыхание 1d4 раунда. Если нессийская гончая получит урон от огня или станет целью для огненного эффекта, его Боевое дыхание восстанавливается.

Огр   Ogre

Огры олицетворяют грубое, беспринципное насилие и жестокость. Ростом в 10 футов и с плотным мускулистым телосложением, огры столь же сильны, сколь и жестоки. Огры — садисты, наслаждающиеся безжалостным убийством, пытками, унижениями и увечьями во всех их формах. Хотя они предпочитают изливать свои яростные порывы на менее крупных гуманоидах (чем меньше и краше, тем лучше) ужасная судьба ожидает каждого, кому не повезло попасть в мерзкие лапы огров. Но при всей своей изобретательности в разработке методов насилия огры часто остаются слишком тупыми, чтобы понять, что их игрушкам не хватает стойкости и высокого болевого порога, свойственных települ ограм, поэтому большинство пленников умирают гораздо раньше,

чем ожидают мучители. Однако такая судьба, пожалуй, предпочтительнее, поскольку те, кто слишком долго остаётся в роли игрушек огров, страдают от ужасающих издевательств. Пленник, способный сохранить остроту своего ума, иногда может обмануть этих тварей, обещая сокровища, более желанных пленников или другие грубые развлечения, пользуясь тупостью огра. Создавая возможности для своего побега.

Огры — социальные существа только в самом низменном смысле. Они собираются в группы, называемые семьями, хотя их члены не всегда связаны кровными узами. Огры регулярно практикуют кровосмешение, полагая, что оно укрепляет семейные узы, и большинство огров носят на себе его результаты в виде врождённых уродств и мутаций их отпрысков. Самый могущественный огр в любой семье зовётся «отцом» или «матерью», в зависимости патриарх или матриарх во главе семьи. Остальные огры учатся подчиняться или рискуют подвергнуться жестокой расправе со стороны верных родственников главы семьи. Огры прячутся в пещерах, развалинах или полуразрушенных лачугах достаточно близко к поселениям гуманоидов или звериным тропам, чтобы было легче совершать набеги. Эти логова грязны и часто содержат слишком узнаваемые свидетельства их низменных повадок.

ОГР-БОЕЦ OGRE WARRIOR

Самые распространённые огры — это груды мускулов уродливых тел с глазами-бусинками, сверкающими ненавистью на деформированных лицах. Всегда стремящиеся к хаосу и убийствам, огры-бойцы набрасываются и на своих сородичей, в отсутствие пленников из числа менее крупных гуманоидов, реализуя свои садистские порывы. Поэтому вожди огров, делают всё возможное, чтобы постоянно отвлекать их новыми набегами и пленниками.

ОГР-БОЕЦ OGRE WARRIOR — СУЩЕСТВО 3

ХЗ КРУПНОЕ ВЕЛИКАН ГУМАНОИД

Восприятие: +5; ночное зрение;
Языки: Йотун;
Навыки: Атлетика +12, Запугивание +9;
Сил: +5, **Лвк:** –1, **Вын:** +4, **Инт:** –2, **Мдр:** +0, **Хар:** –2;
Предметы: сыромятный доспех, метательное копьё (6), крюк огра.

КБ: 17; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +6, **Воля** +5.
ПЗ: 50.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ крюк огра +12 (смертоносное 1d10, досягаемость 10 футов, сбивающее), **Урон:** 1d10+7 колющий;
Дальний бой: ◆ метательное копьё +6 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+7 колющий.



СОКРОВИЩА ОГРА

Логова огров представляют собой отвратительные скотобойни, усеянные отрубленными конечностями, отбросами и блюдами, содержащими мясо сомнительного происхождения. Огры иногда хранят блестящие вещицы, например, украшения, и ценят устрашающее оружие и доспехи, особенно те, которые достаточно велики, чтобы приходится им впору.

ОГР-ПРОГЛОТ OGRE GLUTTON

Огры-проглоты доводят акт потребления пищи до ужасающей крайности и способны разинуть свою и без того огромную пасть достаточно широко, чтобы заглотить полурослика целиком. Истории об ограх-проглотах, которых обманом заставляют есть шипастые щиты или бочки, наполненные отравленным мясом,— обычное дело, но такие истории мало утешают тех, кого эти прожорливые великаны сожрали целиком. В дополнение к своим садистским манерам за столом, огры-проглоты обладают пугающей способностью придумывать жестокие «игры», которые являются не более чем затянувшимися пытками. Однако те, кому каким-то образом удаётся победить проглота по правилам его собственной игры, часто могут спастись от гибели, воспользовавшись истерикой расстроенного и разозлённого поражением огра.

ОГР-ПРОГЛОТ OGRE GLUTTON — СУЩЕСТВО 4

ХЗ КРУПНОЕ ВЕЛИКАН ГУМАНОИД

Восприятие: +6; ночное зрение;
Языки: Йотун;
Навыки: Атлетика +12, Запугивание +10, Выживание +6;
Сил: +6, **Лвк:** –1, **Вын:** +4, **Инт:** –2, **Мдр:** +0, **Хар:** –2;
Предметы: кожаный доспех, двуручный топор.

КБ: 18; **Стойкость** +14, **Рефлексы** +7, **Воля** +6;
ПЗ: 70.

Скорость: 30 футов;
Ближний бой: ◆ двуручный топор +14 (досягаемость 10 футов, сметающее), **Урон:** 1d12+8 режущий;
Ближний бой: ◆ челюсти +14, **Урон:** 1d8+8 колющий плюс Захват (Grab) и Пирушка Проглота (Glutton's Feast).
Пирушка Проглота (Glutton's Feast): Если огр-проглот наносит урон живому существу своим Ударом (Strike) челюстей, он получает 1d4 временных ПЗ на 1 минуту.
Бросок Проглота (Glutton's Rush): ◆◆ Огр-проглот выполняет два действия «Бег» (Stride) и совершает Удар (Strike) челюстями. Если этот Удар (Strike) наносит урон живому существу, временные ПЗ, которые он получает от Пирушки Проглота (Glutton's Feast), увеличиваются до 2d4.
Проглотить Целиком (Swallow Whole): ◆ (атака); Маленькое, 2d4+4 дробящий, Разрыв (Rupture) 14.

ОГР-ВОЖДЬ OGRE BOSS

В обществе огров сила значит больше, чем право — она устанавливает правила. Самый сильный или самый жестокий огр в семье (в большинстве случаев это один и тот же огр) неизменно является вождём этой семьи. Он так быстро нанизывает поверженных врагов на свой крюк, что даже другие огры боятся последствий неудовольствия вождя огров. Когда огр-вождь выкрикивает команды, остальные члены семьи быстро подчиняются.

ОГР-ВОЖДЬ OGRE BOSS — СУЩЕСТВО 7

ХЗ КРУПНОЕ ВЕЛИКАН ГУМАНОИД

Восприятие: +12; ночное зрение;
Языки: Общий, Йотун;
Навыки: Атлетика +16, Запугивание +16, Скрытность +11;
Сил: +7, **Лвк:** +0, **Вын:** +4, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** +1;
Предметы: нагрудник, метательное копьё (6), крюк огра +1.

КБ: 25; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +12, **Воля** +15;



КРЮК ОГРА

Огры известны тем, что используют огромные изогнутые кирки, называемые крюками огров. Это необычное оружие стоит 1 зм, наносит 1d10 колющего урона, весит 2 Нагрузки и требует использования двух рук. Крюк огра относится к оружейной группе «кирка» (pick). Крюк огра обладает оружейными атрибутами «сбивающее» и «смертоносное» 1d10.

ПЗ: 130;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ◆ крюк огра +19 (смертоносное 1d10, досягаемость 10 футов, сбивающее), **Урон:** 1d10+11 колющий;

Дальний бой: ◆ метательное копьё +12 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+11 колющий.

Командный Рёв (Bellowing Command): ◆ (слух, страх, язык); Огр-вождь отдаёт команду поторапливая своих подручных. Каждый союзник огра, который слышит и понимает эту команду, ускорен (quickened) до конца следующего хода этого союзника, но может использовать дополнительное действие только для Шага (Step) или Бега (Stride).

Сметающий Крюк (Sweeping Hook): ⤾ **Триггер:** Огр-вождь успешно Сбивает с Ног (Trip) существо, используя крюк огра. **Эффект:** Огр-вождь совершает Удар (Strike) крюком огра по существу, которое он сбил (tripped).

Пегас Pegasus

Пегас — это крылатый конь, ценящийся за его способность служить в качестве воздушного скакуна. К несчастью для тех, кто желает оседлать пегаса, пегасы — дикие существа и неохотно подпускают наездников даже с благими намерениями. Пегасы активно сопротивляются тому, чтобы их оседлали или контролировали злые существа, пытаясь при каждом удобном случае сбросить неугодного всадника. Обычно пегас достигает 6 футов в высоту, весит 1500 фунтов и имеет размах крыльев 20 футов.

Пегасы — очень умные животные, обладающие понятиями достоинства и чести, которым они неукоснительно следуют. Лучший способ добиться благосклонности пегаса — это говорить с ним велеречиво, предлагая дары, подобающие достоинству такого существа. Всадникам, ищущим скакуна для достойного дела или благородной миссии, гораздо легче уговорить пегаса проявить свою благосклонность. Тем не менее, пегас никогда не принимает ни узды, ни седла по причинам как практическим (стандартное лошадиное седло мешает его крыльям), так и связанным с его эго.

В дикой природе пегасы живут небольшими стадами и занимают территории в отдалённых горах, позволяющих им оставаться в относительной безопасности от охотников и работорговцев. Они взрослеют с той же скоростью, что и лошади, и могут даже скрещиваться с другими лошадьми, хотя результатом таких союзов обычно является жеребёнок с чертами его наименее волшебного родителя. В редких случаях скрещивание пегаса и единорога может привести к появлению крылатого единорога с характеристиками обоих родителей и непревзойдённым чувством справедливости.

Некоторые пегасы несут в себе кровь могучего и героического предка. Эти Чемпионы из рода пегасов посвящают свою долгую жизнь стремлению к справедливости. Они обладают мощными сверхъестественными способностями, помогающими им в этой борьбе, такими как атака священным копытом (holy hoof), Сопротивление к огню и яду и Невосприимчивость к окаменению.



Падшие пегасы

Когда нечистое влияние с Планов исчадий, некромантическая порча или любое другое зловещее влияние распространяется по дикой местности, это может привести к падению пегасов. Эти нейтрально-злые пегасы имеют те же параметры, что и представленные здесь, но гораздо более жестокие.

.

Пегас Pegasus — Существо 3

НД | КРУПНОЕ | ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +12; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Языки: Общий (не могу говорить на каком-либо языке);

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +10;

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +11, **Воля** +7;

ПЗ: 55;

Встать на Дыбы (Buck): ⤾ СЛ 19.

Скорость: 40 футов, Полёт 80 футов;

Ближний бой: ◆ копыто +10, **Урон:** 1d8+5 дробящий;

Ближний бой: ◆ крыло +10 (проворное), **Урон:** 1d6+5 дробящий.

Подобрать Всадника (Assisted Mount): ◆ **Условия:** Пегас Летит (Flying) без всадника. **Эффект:** Пегас Подлетает (Flies). В любой момент во время этого передвижения он может позволить добровольному существу на пути его следования Взобраться (Mount) на него. Это существо должно использовать реакцию, чтобы сделать это.

Галоп (Gallop): ◆◆ Пегас использует 2 действия с атрибутом «движение», каждое из которых может быть либо «Бег» (Stride), либо Полёт (Fly). Он получает ситуативный бонус + 20 футов к своим Скоростям во время галопа.

Дрейк Drake

Хищные, чудовищные и движимые инстинктами дрейки — это примитивные драконоподобные монстры, обладающие лишь малой долей ужасающей мощи своих более крупных сородичей, но не обладающие хитростью. Хотя они слабее, медленнее и менее сообразительны, чем драконы, дрейки, всё же, представляют угрозу для существ и поселений вокруг них. Их склонность к формированию грабительских отрядов — небольших социальных групп, которые уместно назвать «рейдами» — делает их ещё более опасными; один рейд речных дрейков может быстро уничтожить деревню у воды, а бродячие рейды пустынных дрейков — угроза для торговых караванов.

Дрейки имеют ряд общих физических характеристик, которые объединяют их в один вид, несмотря на широкое разнообразие мест их обитания и способностей. Например, у дрейков отсутствуют предплечья, оставляя им только грозные челюсти и толстые чешуйчатые хвосты, с помощью которых они могут атаковать в ближнем бою. Однако большинство дрейков стараются избегать ближнего боя, предпочитая использовать своё Боевое дыхание, чтобы сеять хаос в широких областях с удобных расстояний, пролетая над головами. Наконец, дрейкам досталось от их родства с драконами невероятная мощь, раскрывающаяся в их скорости.



Природные особенности дрейка

Дрейки достигают зрелости и размножаются гораздо раньше драконов, а это означает, что они представляют гораздо большую угрозу, чем их более могущественные предки. Дрейки хорошо уживаются друг с другом (при условии, что они принадлежат к одному виду), часто устраивая логова в подходящих для их нужд диких местах, таких как болотистые гроты, неглубокие прибрежные пещеры или скалистые насесты.

.

Яйца дрейка

В то время как шкуры дрейков ценны не более чем шкуры других существ такого же размера, яйца дрейков являются ценным товаром. Они используются в качестве компонентов в мощных заклинаниях, а также употребляются в пищу различными

народами, но наиболее распространённым использованием яиц дрейков является их высиживание и выращивание дрейков в качестве верховых животных и стражей.
Обычно дрейк откладывает 2d4 яиц каждые 5 лет. Яйца вылупляются в течение 3–6 недель, в течение которых они должны содержаться в условиях, соответствующих их естественной среде обитания, что является одним из самых трудных аспектов разведения дрейков. Создавать инкубаторы для яиц пустынных или джунглевых дрейков достаточно легко (для высиживания которых требуется умеренно тёплая температура) или речных дрейков (которые должны быть погружены в проточную воду), яйца огненных и морозных дрейков требуют экстремальных температур для высиживания, что может быть трудно и небезопасно воспроизвести.
Яйцо дрейка имеет Твёрдость 3, 5 ПЗ и ПП 5. Цвет яиц дрейка лишь незначительно варьируется от одного вида к другому. Существо должно успешно пройти проверку Природы со СЛ 20 или соответствующую проверку Знаний со СЛ 20, чтобы определить вид дрейка конкретного яйца.
Как только дрейк вылупляется, он запечатлевает в своей памяти первое существо, которое видит. Существо, запечатлённое таким образом, получает бонус +5 к проверкам Природы, для дрессировки или подачи команд этому дрейку. Рыночная цена яйца дрейка варьируется в зависимости от региона, вида дрейка и конкретной цели, которую преследует покупатель, но обычно зависит от класса опасности дрейка. Поскольку дрейки — злые, опасные и разумные существа, многие общества не одобряют торговлю яйцами дрейков и преследуют по закону тех, кто этим занимается.
Детёнышу дрейка требуется 2 года, чтобы достичь полноценного размера. Хорошо дрессированный дрейк может стать грозным скакуном или стражем, но многие неосторожные дрессировщики дрейков пожираются своими подопечными из-за своей жестокости, чрезмерной самоуверенности или просто отсутствия навыков.

Речной дрейк   River Drake

Хотя блестящая чешуя и гладкие, похожие на плавники крылья этих дрейков придают им вид, напоминающий речных рыб, на самом деле они являются дальними родственниками чёрного дракона. Будучи мельче большинства дрейков, речные дрейки более чем способны досаждать путешествующим по рекам и одинаково хорошо чувствуют себя как над поверхностью воды, так и под ней. Эта гибкость позволяет им ловить самую разнообразную добычу, от рыбы и боггардов до оленей и подвернувшихся пассажиров парома.

Речной дрейк   River Drake   Существо 3

НЗ | Среднее | Земноводное | Дракон | Вода

Восприятие: +9; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +10, Запугивание +6, Скрытность +9, Выживание +7;
Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** –1, **Мдр:** +2, **Хар:** –1.
КБ: 19; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +9, **Воля** +7;
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** парализован (paralyzed), потеря сознания (unconscious);
Сопротивление: кислота 10.
Хвост-Плеть (Tail Lash): ⮌ **Триггер:** Существо в пределах досягаемости хвоста речного дрейка использует действие для Удара (Strike) или проходит проверку Навыка. **Эффект:** Речной дрейк проводит Удар (Strike) своим хвостом по вызвавшему реакцию существу. Если он попадает, существо получает ситуативный штраф –2 к вызвавшему реакцию броску.
Скорость: 20 футов, Полёт 50 футов, Плавание 30 футов.
Ближний бой: ◆ клыки +12, **Урон:** 2d8+3 колющий;
Ближний бой: ◆ хвост +12 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+3 дробящий.
Едкая Слизь (Caustic Mucus): ◆◆ (кислота, мистическая, эвокация); Речной дрейк извергает комок едкой слизи на расстояние до 50 футов, после чего субстанция взрывается в области 10-футового всплеска. Существа в области всплеска получают 4d6 урона от кислоты (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 19). Провалившие спасбросок, также получают 1d6 продолжительного урона от кислоты и статусный штраф –5 футов к своей Скорости. Это снижение Скорости заканчивается вместе с продолжительным уроном от кислоты. Речной дрейк не может снова использовать Едкую Слизь (Caustic Mucus) 1d6 раундов.
Драконье Неистовство (Draconic Frenzy): ◆◆ Речной дрейк совершает один Удар (Strike) клыками и два Удара (Strike) хвостом в любом порядке.
Скоростной Рывок (Speed Surge): ◆ (движение); Речной дрейк перемещается на расстояние до своей удвоенной Скорости. Он может использовать эту способность три раза в день.



Сокровища дрейка

Дрейки разделяют интерес драконов к сокровищам, но не обладают драконьим взыскательным вкусом. Клад дрейков, безусловно, содержит монеты, драгоценности, самоцветы, снаряжение и даже пару странных магических предметов, но основная часть клада неизменно состоит из сломанного оружия, блестящих полудрагоценных камней, куч мусора и других сомнительных предметов.

Огненный дрейк   Flame Drake

Огненные дрейки — дальние родственники красных драконов, к счастью, лишённые интеллекта и амбиций своих более крупных собратьев, но не менее жестоки и также ревностно защищающие свою территорию. Огненные дрейки обитают вблизи вулканов и магмы, но нередки случаи, когда они залетают в близлежащие районы, такие как леса или лесистые холмы. Их чешуя обычно красных оттенков, иногда переходящих в дымчато-чёрный и серый цвета по краям крыльев и на кончиках хвостов.

Огненный дрейк   Flame Drake   Существо 5

ХЗ | Крупное | Дракон | Огонь

Восприятие: +12; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов, дымовое зрение (smoke vision);
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +10, Атлетика +12, Скрытность +9, Выживание +10;
Сил: +5, **Лвк:** +1, **Вын:** +3, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** +0;
Дымовое Зрение (Smoke Vision): Дым не ухудшает обзор огненного дрейка; он игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.
КБ: 22; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +10, **Воля** +10;
ПЗ: 75; **Невосприимчивость:** огонь, парализован (paralyzed), потеря сознания (unconscious); **Уязвимость:** холод 10.
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⮌ Только для Ударов клыками.
Скорость: 20 футов, Полёт 50 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +14, **Урон:** 2d8+5 колющий плюс 1d6 урона от огня;
Ближний бой: ◆ хвост +14 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+5 дробящий.
Драконье Неистовство (Draconic Frenzy): ◆◆ Огненный дрейк наносит два Удара (Strike) клыками и один Удар (Strike) хвостом в любом порядке.
Выдох Огненного Шара (Fireball Breath): ◆◆ (мистическая, эвокация, огонь); Огненный дрейк извергает огненный шар на расстояние до 180 футов, после чего тот взрывается в области 20-футового всплеска. Существа в области эффекта получают 6d6 урона от огня (базовый спасбросок

Рефлексов со СЛ 22). Огненный дрейк не может снова использовать Выдох Огненного Шара (Fireball Breath) 1d6 раундов.
Скоростной Рывок (Speed Surge): ◆ (движение); Огненный дрейк перемещается на расстояние до своей удвоенной Скорости. Он может использовать эту способность три раза в день.

ДЖУНГЛЕВЫЙ ДРЕЙК JUNGLE DRAKE

Считается, что они родственны зелёным драконам, джунглевые дрейки — опасные охотники, обладающие изнуряющим ядом, который они выделяют с помощью большого колючего жала и своей ядовитой мокроты. Их крылья оснащены зачаточными когтями, позволяющими им ловко маневрировать в густой листве джунглей как в полёте, так и при перемещении по поверхности. Джунглевые дрейки предпочитают устраивать засады на добычу, используя тактику «бей и беги», отбивая самых слабых особей от группы и утаскивая своих жертв, чтобы закончить трапезу, в более спокойной обстановке.



ОХОТНИКИ НА ДРЕЙКОВ

Перед соблазном охоты на дракона трудно устоять многим авантюристам, но выполнение такой задачи чревато опасностями. Известно, что не чистые на руку искатели приключений вместо этого охотятся на дрейков и выдают свои трофеи, добытые с этих существ, за драконьи, обманывая торговцев.
.

ДЖУНГЛЕВЫЙ ДРЕЙК JUNGLE DRAKE — СУЩЕСТВО 6

НЗ | КРУПНОЕ | ДРАКОН | ЗЕМЛЯ

Восприятие: +13; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +15, Атлетика +13, Скрытность +13, Выживание +11;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** –1, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 23; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +13, **Воля** +11;
ПЗ: 90; **Невосприимчивость:** болезнь, парализован (paralyzed), яд, потеря сознания (unconscious).
Извивающийся Хвост (Twisting Tail): ⤾ **Триггер:** Существо в пределах досягаемости жала джунглевого дрейка использует действие с атрибутом «движение» или покидает квадрат во время действия перемещения. **Эффект:** Джунглевый дрейк наносит Удар (Strike) цели своим жалом. Если эта атака попадает, джунглевый дрейк прерывает действие существа.

Скорость: 20 футов, Полёт 50 футов; бег по лесу (woodland stride);
Ближний бой: ◆ клыки +17, **Урон:** 2d10+7 колющий плюс хищный захват (predatory grab);
Ближний бой: ◆ жало +17 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+7 колющий плюс яд джунглевого дрейка (jungle drake venom).
Драконье Неистовство (Draconic Frenzy): ◆◆ Джунглевый дрейк совершает один Удар (Strike) клыками и два Удара (Strike) жалом в любом порядке.
Яд джунглевого дрейка (Jungle Drake Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 24; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 2 (1 раунд).
Хищный Захват (Predatory Grab): Как Захват (Grab), но Захват джунглевого дрейка не заканчивается, если он перемещается. Вместо этого он тащит за собой схваченное (grabbed) существо. Джунглевый дрейк не может Летать (Fly), держа (grabbing) существо, если только это существо тоже может Летать (Fly).
Скоростной Рывок (Speed Surge): ◆ (движение); Джунглевый дрейк перемещается на расстояние до своей удвоенной Скорости. Он может использовать эту способность три раза в день.
Плевок Ядом (Spit Venom): ◆◆ (яд); Джунглевый дрейк может извергать липкий комок своего яда на расстояние до 50 футов, который поражает область 10-футового всплеска. Находящиеся в области эффекта, должны преуспеть в спасброске Рефлексов со СЛ 24, в случае провала подвергаются воздействию яда джунглевого дрейка (jungle drake venom). Джунглевый дрейк не может использовать Плевок Ядом (Spit Venom) снова 1d6 раундов.
Бег по Лесу (Woodland Stride): Джунглевый дрейк игнорирует штрафы за пересечённую и особо пересечённую местность, создаваемую немагической листвой.

ВИВЕРНА WYVERN

Виверна — это ядовитый дрейк с заслуженной репутацией нетерпеливого и агрессивного существа. Выносливое тело виверны длиной до 15 футов и весом до 1000 фунтов позволяет ей без серьёзного риска для себя впиваться когтями в крупную добычу. Виверна использует свой разгон, чтобы оглушить цель, прежде чем впрыснуть в неё обжигающий яд или перебросить через склон близлежащего утёса. Поскольку виверне не хватает сил, чтобы дотащить свою добычу до гнёзда целой и невредимой, она с гораздо большей вероятностью поднимет и бросит свою жертву над оврагом или каньоном и позволит силе притяжения сделать свою работу, прежде чем спустится и разобрать тушу.
Разговор мало интересует виверну, поскольку она обычно говорит только для того, чтобы дразнить свою добычу, предъявлять территориальные претензии или требовать дань. Тем не менее, многие виверны наслаждаются мрачным юмором и перечислением насильственных действий, особенно если эти действия были совершены рассказчиком. Виверна, должным образом ублажённая мясом, развлечениями и сокровищами, иногда соглашается оказать помощь, начиная от указания направления до служения в качестве верхового животного для могущественного гуманоида. Однако такие договорённости редко длятся дольше нескольких недель, прежде чем гордыня, злоба или наглость виверны побудят её сбежать или даже предать своих союзников. Только по-настоящему жестокие могут подчинить виверну на длительный период, так как большинство виверн настолько эгоистичны, что изо всех сил стараются не помогать другим.



ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ВИВЕРНА ДРЕЙКОМ?

Хотя виверны обычно классифицируются как дрейки, они демонстрируют значительные отличия от большинства других видов дрейков. В то время как учёные спорят о точных родственных связях между ними, никто не оспаривает, что они демонстрируют коллегиальное поведение и общее почтение друг к другу..

ВИВЕРНА WYVERN — СУЩЕСТВО 6

НЗ | КРУПНОЕ | ДРАКОН

Восприятие: +13; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +14, Атлетика +15, Скрытность +12;
Сил: +5, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** –2, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 24; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +12, **Воля** +13;
ПЗ: 95; **Невосприимчивость:** парализован (paralyzed), потеря сознания (unconscious).
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⤾
Дикость (Savage): ⤾ **Триггер:** Существо, схваченное (grabbed) виверной, критически проваливает проверку Навыка, используемого для действия «Вырваться» (Escape). **Эффект:** Виверна наносит Удар (Strike) жалом по вызывавшему реакцию существу.

Скорость: 20 футов, Полёт 60 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +17, **Урон:** 2d12+5 колющий;
Ближний бой: ◆ когти +17, **Урон:** 2d8+5 режущий плюс Захват (Grab).

Ближний бой: ◆ жало +15 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+5 колющий плюс яд виверны (wyvern venom).
Мощное Пикирование (Powerful Dive): ◆◆ (движение); Виверна Взлетает (Flies) на расстояние до своей удвоенной Скорости Полёта, но не менее 20 футов по прямой, затем опускается по крайней мере на 10 футов. Если этот манёвр заканчивается в пределах её досягаемости ближнего боя хотя бы одного врага, её Размера или мельче, она может нанести Удар (Strike) когтём по этому врагу. Если коготь попадает, в качестве свободного действия виверна может либо автоматически Схватить (Grab) цель, либо сбить её (knock it prone).
Карающий Разгон (Punishing Momentum): ◆ **Условия:** Виверна схватила существо в этот ход, используя Мощное Пикирование (Powerful Dive). **Эффект:** Виверна может Летать (Fly) на расстояние до половины своей Скорости, держа существо в когтях, увлекая его за собой и роняя в конце своего передвижения. Кроме того, виверна может нанести Удар (Strike) существу своим жалом с ситуативным бонусом +2.
Яд виверны (Wyvern Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости со СЛ 22; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 5d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 6d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 3:** 8d6 урона от яда (1 раунд).

МОРОЗНЫЙ ДРЕЙК FROST DRAKE

Морозные дрейки представляют огромную опасность в замёрзших районах, которые они называют своим домом, где они вольготно рыщут, охотясь за добычей, такой как карибу, волки, небольшие медведи и народы, живущие в тундре. Будучи родственниками белых драконов, этот вид дрейков имеет много общих повадок со своими драконьими сородичами. В самом деле, подобно тому, как белые драконы относятся к числу самых чудовищных и безжалостных среди драконов, морозные дрейки относятся к числу самых порочных и откровенно злобных среди дрейков. Они также особенно наглые и менее склонные отступать во время драки по сравнению с другими видами дрейков. Многие морозные дрейки встретили свой конец, пытаясь совершить злодеяние, выходящее за рамки их возможностей, например, в одиночку захватить целый замок или хорошо укреплённый городок. Хотя морозный дрейк сам по себе может принести много разрушений, рассказы о приполярных деревнях, объединившихся для защиты своих домов от этих грабителей, довольно распространены.
Охотничьи угодья морозного дрейка довольно обширны. Известно, что, обитающие на вечно покрытых льдом вершинах высоких гор, дрейки пикируют вниз, чтобы схватить добычу из низин, оставляя скованные льдом от своего дыхания полосы земли, как характерный признак их пути следования. Цвет их покрытых инеем чешуек варьируется от тёмно-синего до ярко-голубого и иногда включает спорадические фиолетовые пятна. Их шкуры тоньше, чем у большинства дрейков; когда морозный дрейк втягивает воздух, готовясь выпустить своё знаменитое ледяное дыхание, под его чешуёй можно увидеть пульсирующую льдисто-голубую кровь.

МОРОЗНЫЙ ДРЕЙК FROST DRAKE — СУЩЕСТВО 7

ХЗ | КРУПНОЕ | ХОЛОД | ДРАКОН

Восприятие: +14; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов, снежное зрение (snow vision);
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +15, Атлетика +17, Запугивание +14, Скрытность +15;
Сил: +6, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** +1;
Снежное Зрение (Snow Vision): Снег не ухудшает обзор морозного дрейка; он игнорирует плохую видимость (concealed) от снегопада.

КБ: 25; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +15, **Воля** +14;
ПЗ: 115; **Невосприимчивость:** холод, парализован (paralyzed), потеря сознания (unconscious);
Уязвимость: огонь 10.
Ответный Удар (Retaliatory Strike): ⤾ **Триггер:** Существо в пределах досягаемости хвоста морозного дрейка успешно наносит урон морозному дрейку Ударом (Strike). **Эффект:** Морозный дрейк совершает Удар (Strike) хвостом. Если Удар (Strike) попадает, он наносит 1d6 дополнительного урона.

Скорость: 20 футов, Рытьё 20 футов (только снег), Полёт 50 футов, Лазание по льду 20 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +17, **Урон:** 2d12+8 колющий плюс 1d6 холод;
Ближний бой: ◆ хвост +17 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+8 дробящий.
Драконье Неистовство (Draconic Frenzy): ◆◆ Морозный дрейк наносит два Удара (Strike) клыками и один Удар (Strike) хвостом в любом порядке.
Дыхание Ледяного Тумана (Freezing Mist Breath): ◆◆ (мистическая, холод, эвокация); Морозный дрейк изрыгает шар жидкости на расстояние до 60 футов, который взрывается в области 20-футового всплеска облаком ледяного тумана. Находящиеся в области эффекта, получают 8d6 урона от холода (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 25). Туман покрывает все поверхности в этом районе слоем скользкого льда, который превращает эту область в пересечённую местность на 2d4 раунда. Он не может снова использовать Дыхание Ледяного Тумана (Freezing Mist Breath) 1d6 раунда.
Лазание по Льду (Ice Climb): Морозный дрейк может карабкаться по льду так, словно у него есть Скорость Лазания. Он игнорирует пересечённую и особо пересечённую местность из-за льда и снега и не рискует упасть при следовании по льду.
Скоростной Рывок (Speed Surge): ◆ (движение); Морозный дрейк передвигается на расстояние до своей удвоенной Скорости. Он может использовать эту способность три раза в день.



ЦЕННОСТЬ ДРЕЙКА

В отличие от шкуры дракона из которой можно сделать мощную броню или оружие, шкура дрейка не имеет такой природной ценности. Тем не менее, чешуя и рога дрейка физически впечатляют, и для неискушённого покупателя могут показаться ценными на первый взгляд. Не чистые на руку кожевники, как известно, используют шкуры дрейков для изготовления и продажи поддельных доспехов из драконьей кожи, поэтому потенциальные покупатели должны оставаться начеку..

ПУСТЫННЫЙ ДРЕЙК DESERT DRAKE

Эти обитающие в пустыне дрейки являются дальними родственниками синих драконов, они лишены магических талантов и интеллекта своих сородичей, но тем не менее, являются опасными хищниками, нападающими из засады на одиноких путешественников и аванпосты пустыни в поисках пищи и припасов. Они сохранили Сопротивление к электричеству и пристрастие к песчаной местности, присущие их истинным предкам. Цвет чешуи пустынных дрейков колеблется от ржаво-коричневого до светло-коричневого и охристых оттенков, имитируя цвета дюн, своей среды обитания.
Пустынные дрейки — одни из самых лёгких и мелких, хотя это не следует принимать за слабость. Их загнутые назад рога и тонкие, как пёрышко, крылья приспособлены для быстрого рытья нор. Действительно, мощная шея пустынного дрейка позволяет ему пробираться через песок и другие рыхлые осыпи так же легко, как ходьба по твёрдой поверхности.

ПУСТЫННЫЙ ДРЕЙК DESERT DRAKE — СУЩЕСТВО 8

НЗ | КРУПНОЕ | ДРАКОН | ЗЕМЛЯ

Восприятие: +15; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Драконий;
Навыки: Акробатика +17, Атлетика +18, Запугивание +13, Скрытность +15, Выживание +15;
Сил: +6, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** –1, **Мдр:** +3, **Хар:** +1.

КБ: 27; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +15, **Воля** +13.
ПЗ: 135; **Невосприимчивость:** парализован (paralyzed), потеря сознания (unconscious); **Сопротивление:** электричество 16.



ПРОЧИЕ ВИДЫ ДРЕЙКОВ

Дрейки, представленные на этих страницах,— далеко не единственные из существующих видов. Зелёношкурые лесные дрейки плюются облаками кислоты и встречаются в лесах умеренного климата. Дрейки разлома, одни из самых могущественных, извергают едкие пары и обитают в бесплодных землях и регионах, изуродованных разрушительными магическими бедствиями, таких как Мировая Язва. Морские дрейки водятся в океанах по всему миру, лавовые дрейки в вулканических расщелинах, туманные дрейки вдоль береговых линий и в солончаках, а шипастые дрейки в скалистых холмах. Многие другие виды дрейков ещё предстоит открыть!

Защита Крылом (Wing Deflection): ⤾ **Триггер:** Пустынный дрейк выбран целью атаки. **Эффект:** Пустынный дрейк поднимает своё крыло, получая ситуативный бонус +2 к КБ против вызвавшей реакцию атаки. Если пустынный дрейк летит в момент атаки, он опускается на 10 футов после завершения атаки.

Скорость: 20 футов; Рытьё 20 футов (только песок), Полёт 50 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +20, **Урон:** 2d12+8 колющий плюс 1d6 электричество;
Ближний бой: ◆ хвост +20 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+8 дробящий плюс Толчок (Push) 5 футов.
Драконье Неистовство (Draconic Frenzy): ◆◆ Пустынный дрейк наносит два Удара (Strike) клыками и один Удар (Strike) хвостом в любом порядке.
Дыхание Песчаной Бури (Sandstorm Breath): ◆◆ (мистическая, электричество, эвокация); Пустынный дрейк извергает шар электрически заряженного песка на расстояние 60 футов, который взрывается облаком в области 15-ти футового всплеска. Существа в области эффекта получают 9d6 урона от электричества (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 27). Облако держится в течение 1d4 раунда, оставляя плохо видимым (concealed) всё внутри. Пустынный дрейк не может снова использовать Дыхание Песчаной Бури (Sandstorm Breath) 1d6 раундов.
Скоростной Рывок (Speed Surge): ◆ (движение); Пустынный дрейк перемещается на расстояние до своей удвоенной Скорости. Пустынный дрейк может использовать эту способность три раза в день.
Внезапно Атакующий (Surprise Attacker): В первом раунде боя существа, которые ещё не действовали, считаются застигнутыми врасплох (flat-footed) для пустынного дрейка.

Ржавильщик Rust Monster

Встречающиеся в затерянных подземельях, глубоких пещерах и заброшенных шахтах, ржавильщики являются проклятием для любого искателя приключений, который полагается на броню, оружие или другие металлические предметы. Эти странные существа вырастают примерно до 5 футов в длину, с четырьмя насекомоподобными конечностями и длинным хвостом, заканчивающимся четырёхзубым отростком, напоминающим крошечную крыльчатку ветряка. Однако именно пушистые усики ржавильщика вселяют страх в сердца закалённых в боях воинов, ибо даже одно прикосновение усика может превратить самые ценные инструменты авантюриста в бесполезную груду ржавчины.

Ржавильщики не являются по своей природе агрессивными существами, но они активно поглощают ржавчину — любой металл, коснувшийся их усиков или панциря, окисляется и рассыпается в прах в считанные секунды. Эти существа свирепо нападают на всё, что встаёт между ними и возможной едой, и они безжалостно преследуют любой источник металла. Ржавильщика можно отвлечь одним предметом, богатым металлом, но они часто встречаются группами по три и более, что резко увеличивает стоимость побега.

Ржавильщики — страшное бедствие в шахтёрских общинах. Если группа ржавильщиков обнаружит богатые рудные жилы, они могут быстро размножаться. Ослабляя туннели, нападая на рабочих и уничтожая источник средств к существованию шахтёров, эти аберрации послужили причиной возникновения множества горных городов-призраков.



ПУГАЮЩИЕ И НЕНАВИДИМЫЕ

Не так много монстров так ненавидимых опытными искателями приключений, как ржавильщики, потому что эти существа не довольствуются тем, чтобы просто убивать вторгающихся в их логово — они едят их с трудом завоёванное оружие и доспехи! Многие изобретательные существа, обитающие в подземельях, уцепились за этот пугающий статус, и даже те, кто не может позволить себе содержание стража ржавильщика, оставляют ржавые куски брони с характерными отметинами, разбросанные повсюду, чтобы отпугнуть авантюристов, надеясь, что одного вида жизнедеятельности ржавильщика достаточно, чтобы потенциальные нарушители повернули обратно.

РЖАВИЛЬЩИК RUST MONSTER — СУЩЕСТВО 3

Н | СРЕДНЕЕ | АБЕРРАЦИЯ

Восприятие: +8; ночное зрение, нюх на металлы 30 футов;
Навыки: Атлетика +7 (+13 к Обезоружить (Disarm) против металлического предмета);
Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** –4, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Нюх на Металлы (Metal Scent): Ржавильщик может чуять металл в качестве точного чувства.

КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;
ПЗ: 40;
Сбить Хвостом (Tail Trip): ⤾ **Триггер:** Существо, несущее металлический предмет, пытается покинуть квадрат в пределах досягаемости хвоста ржавильщика. **Эффект:** Ржавильщик совершает Удар (Strike) хвостом по вызвавшему реакцию существу.

Скорость: 35 футов, Лазание 10 футов;
Ближний бой: ◆ усики +10 (фехтовальное), **Эффект:** ржавчина (rust);
Ближний бой: ◆ жвалы +8 (фехтовальное), **Урон:** 1d10+4 колющий;
Ближний бой: ◆ хвост +8 (фехтовальное), **Урон:** 1d4+2 дробящий плюс Усиленный Нокдаун (Improved Knockdown).
Обезоруживание Усиками (Antenna Disarm): ◆ Ржавильщик пытается Обезоружить (Disarm) существо, держащее металлический предмет, используя свои усики (с тем же модификатором как и у Удара (Strike) усиками). В случае успеха предмет подвергается воздействию способности ржавильщика – Ржавчина (Rust) (см. ниже) в дополнение к эффектам действия «Обезоружить» (Disarm), и если результат проверки Обезоруживания (Disarm) является критическим успехом, предмет падает на землю в пространстве ржавильщика.
Ржавчина (Rust): Усики ржавильщика вызывают быстрое окисление и коррозию металла. Если ему удаётся нанести Удар (Strike) усиками или Обезоружить (Disarm) с их помощью, ржавильщик наносит 2d6 урона (удваивается при критическом попадании) металлическому предмету, который цель носит или держит, игнорируя его Твёрдость. Если ржавильщик попадает в обособленный металлический предмет, то предмет автоматически получает этот урон. Если существо использует реакцию Блок Щитом (Shield Block) с металлическим щитом против атаки усиками, щит автоматически ломается (broken), но ни один другой предмет не ржавеет от этой атаки.

Карга Hag

Карги — злобные старухи, скрывающиеся на окраинах цивилизации, используют свои магические способности смены облика для охоты на гуманоидов, манипулируя и развращая их. Некоторые говорят, что карги произошли от фей, которые пали из-за своего внутреннего эгоизма. Карги объединяются в ковены для обретения могущества, создают уникальные магические предметы,

известные как «глаза карги», и подменяют младенцев гуманоидов своими собственными отпрысками — подменышами (стр. 62), которые могут сами стать каргами.

МОРСКАЯ КАРГА   SEA HAG

Морские карги убивают и едят рыбаков и моряков, которые приближаются к их логовищам, мучают прибрежных жителей тёмными обещаниями и туманными угрозами и наслаждаются причиняемыми ими страданиями и раздорами сея их в маленьких городах. Обычно они избегают устраивать свои логова слишком близко к цивилизации, чтобы не привлекать врагов к своему жилищу.
Морские карги известны тем, что склоняют отчаявшихся жертв к трагическим и неизбежным сделкам, заключение которых заведомо выгодно только одной стороне. Несмотря на свои ненасытные аппетиты, морские карги выглядят ужасно истощёнными, и в отличие от более могущественных карг, они не способны магически менять свою форму.
Морские ведьмы могут присоединиться к ковенам, но их водная природа часто мешает им примыкать к смешанным ковенам с другими видами карг.

МОРСКАЯ КАРГА   SEA HAG   СУЩЕСТВО 3

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ЗЕМНОВОДНОЕ | КАРГА | ГУМАНОИД

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Акло, Общий, Йотун;
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +11, Обман +10, Оккультизм +8, Скрытность +8;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** +1, **Мдр:** +3, **Хар:** +3;
Ковен (Coven): Морская карга добавляет к своим заклинаниям заклинания ковена: *кислотная стрела (acid arrow)*, *морская болезнь (mariner's curse)* и *хождение по воде (water walk)*.
Сделка Морской Карги (Sea Hag's Bargain): (некромантия, оккультизм); Морская карга может заключить сделку с добровольным существом, которое должно быть в здравом уме. Существо отдаёт особое или заветное качество, например, свою храбрость, красоту или голос в обмен на услугу или обещание морской карги. Пока морская карга выполняет свою часть сделки, единственный способ восстановить утраченное качество — победить морскую каргу или заключить другую сделку для его возвращения.

КБ: 19; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +8, **Воля** +10, статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии.
ПЗ: 45; **Уязвимость:** холодное железо 3.

Скорость: 25 футов, Плавание 35 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +12 (проворное, магическое), **Урон:** 1d10+4 режущий.
Ужасающий Взгляд (Dread Gaze): ◆◆ (проклятие, эмоция, страх, ментальный, оккультная); Карга пристально смотрит на существо, причиняя ему сильное страдание и поражая гложущим чувством надвигающейся гибели, зависит от результата его спасброска Воли (СЛ 20). Цель не обязательно должна видеть морскую каргу.
Критический успех: Нет эффекта;
Успех: Цель напугана (frightened) 1;
Провал: Цель напугана (frightened) 1 и замедлена (slowed) 1 на 1 раунд. Если цель при смерти (dying), она остаётся без сознания (unconscious) в течение 1 дня. В конце дня, цель должна совершить спасбросок Стойкости с той же СЛ; при провале, она умирает;
Критический провал: Цель напугана (frightened) 2 и замедлена (slowed) 1 на 1 минуту. Если цель при смерти (dying), она остаётся без сознания (unconscious) в течение 1 дня. В конце дня, цель должна совершить спасбросок Стойкости с той же СЛ; при провале, она умирает.



НЕНАВИСТНИКИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Карги ненавидят все гуманоидные расы, но не одинаково — основная мощь их гнева направлена против людей. Чаще всего карги выбирают в качестве своих охотничьих угодий человеческие сообщества, добавляя человеческую плоть в свой котёл и похищая новорождённых детей, а затем заменяя младенцев своим собственным потомством в качестве подменышей (стр. 62).



КОВЕНЫ КАРГ

Карги достаточно опасны сами по себе, но когда они собираются по трое, чтобы сформировать ковен, они становятся гораздо более могущественными. Полные правила по ковенам приведены на странице 342.

ЗЕЛЁНАЯ КАРГА   GREEN HAG

Зелёные карги ненавидят красоту и духовную чистоту, поэтому они используют маскировку и коварство, чтобы заманивать и убивать невинных, развращать чистых сердцем и разрушать умы и мораль своих жертв. Зелёные карги создают хитроумные планы по полному уничтожению любого, кто им перечит, а также добрых или праведных людей, само существование которых оскорбляет извращённые чувства карги. Запутанные скандалы, которые устраивают зелёные карги, включают в себя подражание, квипрокво, соблазнение и предательство близких людей или всё это в совокупности.

ЗЕЛЁНАЯ КАРГА   GREEN HAG   СУЩЕСТВО 4

ХЗ | СРЕДНЕЕ | КАРГА | ГУМАНОИД

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Акло, Общий, Йотун; языки (tongues);
Навыки: Акробатика +9, Атлетика +11, Обман +10, Природа +8, Оккультизм +8, Скрытность +9;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** +2, **Мдр:** +2, **Хар:** +4;
Ковен (Coven): Зелёная карга добавляет к своим заклинаниям заклинания ковена: *опутывание (entangle)*, *проклятие изгоя (outcast's curse)* и *стена шипов (wall of thorns)*.

КБ: 21; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +11, **Воля** +12, статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 70; **Уязвимость:** холодное железо 5;
Имитация Звука (Sound Imitation): Зелёная карга, которая преуспела в проверке Обмана, чтобы Лгать (Lie), может имитировать звуки любого животного, которое можно встретить рядом с её логовом. Она применяет ситуативный бонус +4 к этой проверке.

Скорость: 25 футов, Плавание 25 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +14 (проворное, магическое), **Урон:** 1d10+5 режущий плюс ослабляющие гуморы (enfeebling humors).
Оккультные врождённые заклинания: СЛ 20, атака +14; **2-й:** *невидимость (invisibility)* (произвольное), *облик дерева (tree shape)* (произвольное);
Заговоры (2-й): *кислотный всплеск (acid splash)*, *пляшущие огоньки (dancing lights)*, *призрачный звук (ghost sound)*, *сообщение (message)*;
Постоянное (5-й): *языки (tongues)*; **(2-й):** *дыхание под водой (water breathing)*; **(1-й):** *бесследность (pass without trace)*.
Соблазняющее Прикосновение (Betraying Touch): ◆ Зелёная карга касается существа, которое не понимает, что карга — враг. Соблазнённое существо подвержено влиянию ослабляющих гумор карги и получает ситуативный штраф –4 к своему спасброску против этого эффекта.
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, оккультизм, превращение, трансмутация); Зелёная карга может принять облик любой гуманоидной женщины Среднего размера. Это не влияет на её Скорость и бонусы атаки или урон от её Ударов (Strikes), но может изменить вид урона, который они наносят (как правило на дробящий).

Ослабляющие Гуморы (Enfeebling Humors): (некромантия, оккультизм); Существо, получившее урон от когтей карги, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20 или станет ослаблено (enfeebled) 1 на 1 день. При критическом провале или если оно снова получает урон и не проходит успешно спасбросок во второй раз, оно становится ослаблено (enfeebled) 2 на 1 день.
Источение Миазм (Exhale Miasma): ◆◆ (некромантия, оккультизм); Зелёная карга выдыхает миазмы в виде зелёных испарений. Каждое живое существо в области 15-футового конуса подвергается влиянию её ослабляющих гумор (прохождение спасброска по тем же правилам). Она не может снова использовать Источение Миазм (Exhale Miasma) 1d4 раунда.

КАРГА АННИС ANNIS HAG

Карги аннис — жестокие мучительницы и убийцы, наслаждающиеся, словно музыкой, звуками криков и вкусной плотью юных созданий и тех, кто чист сердцем. Карги аннис — самые открытые из всех карг, участвующие в физическом бою и использующие свою способность менять облик для охоты, а не для проникновения и соблазнения гуманоидов. Но карга аннис берёт ужасный трофей с каждого убийства и использует его, чтобы посеять раздор, посылая его одному из близких своей жертвы таким образом, чтобы можно было обвинить в убийстве другого члена семьи. Также известная как железная карга, карга аннис имеет словно железную, но гибкую плоть, которая сопротивляется отточенному оружию, и их собственное прикосновение сжигает плоть других карг словно холодное железо. Это позволяет им запугиванием прокладывать себе путь к лидерству в ковенах карг.



ПРИРОДА КАРГ

Некоторые считают, что карги не обладают ни истинной формой, ни собственным телом, а являются результатом страха общества перед старением. То, что никаких известных карг мужского пола не было обнаружено, также озадачило учёных, но, возможно, это всего лишь ещё один способ, которым карги издеваются над обществом — представляя себя в виде ужасных стереотипов, связанных со старухами.

КАРГА АННИС ANNIS HAG — СУЩЕСТВО 6

ХЗ КРУПНОЕ КАРГА ГУМАНОИД

Восприятие: +15; ночное зрение;
Языки: Акло, Общий, Йотун;
Навыки: Акробатика +10, Атлетика +14 (+16 к Схватить (Grapple)), Обман +11, Дипломатия +9, Запугивание +11, Скрытность +14;
Сил: +6, **Лвк:** +4, **Вын:** +4, **Инт:** +1, **Мдр:** +4, **Хар:** +3;
Ковен (Coven): Карга аннис добавляет к своим заклинаниям заклинания ковена: *земная привязь (earthbind), проход сквозь стену (passwall)* и *разрушение заклинания (spellwrack).*

КБ: 24; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +12, **Воля** +14; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 85; **Сопротивление:** физический 5 (кроме дробящего).

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +16 (проворное, холодное железо, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8+6 режущий плюс Захват (Grab).
Железная Клеть (Bonds of Iron): ◆◆ (атака, воплощение, оккультизм); Один раз в день карга аннис может призвать клетку, сделанную из когтей холодного железа, на расстоянии до 30 футов от себя, совершая проверку Атлетики для действия «Схватить» (Grapple) со СЛ спасброска Стойкости цели; если цель имеет Уязвимость к холодному железу, карга аннис получает ситуативный бонус +2 к этой проверке. В отличие от обычной попытки Схватить (Grapple), карга аннис не должна быть в пределах досягаемости и может двигаться так, как ей заблагорассудится, а результат успешной проверки длится до тех пор, пока существо не Вырвется (Escape) (СЛ 24), заставляя клетку рассыпаться в прах. Любое существо может попытаться разрушить клетку, атакуя её. Она имеет КБ 19, Твёрдость 10 и 40 Пунктов Здоровья.
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, оккультная, превращение, трансмутация); Карга может принять облик любой гуманоидной женщины Среднего размера. Это не влияет на её Скорость и бонусы атаки или урон от её Ударов (Strikes), но может изменить вид урона, который они наносят (как правило на дробящий).
Раздирание (Rend): ◆ коготь.

НОЧНАЯ КАРГА NIGHT HAG

Ночные карги — крадут и торгую душами смертных. Эти мерзкие создания собирают души в тёмные драгоценные камни или хрустальные кувшины, чтобы продать на рынках исчадий, и сами наделены мощными магическими самоцветами, известными как «*обереги*». Эфирный План является их охотничьими угодьями, где они преследуют смертных в их снах, изнуряя их ужасными кошмарами, когда те отдыхают. Ночная карга может выбрать определённую цель и преследовать её непрерывно в течение нескольких недель, медленно и безжалостно разрушая волю и способность жертвы сопротивляться, пока её душа не будет захвачена. Ночная карга — искусный манипулятор и делец, готовая рассмотреть любую сделку, пока она уверена в своей выгоде. Хотя ночной карге легко путешествовать по Эфирному Плану и охотиться на беспомощные души, неспособные сопротивляться, эти души низко ценятся на рынке исчадий, где ночная карга заключает сделки, и поэтому она собирает союзников и миньонов для охоты на более могущественные души без риска лично для себя. Их любимые фавориты — кошмары, с которыми их объединяет особая связь. Прежде всего, ночные карги избегают сражений с врагами, которые могут преследовать их на Эфирном Плане, вступая в бой только тогда, когда они уверены, что могут убежать.



ДРУГИЕ КАРГИ

Четыре типа карг, представленные здесь, являются лишь самыми печально известными в своём роде. Другие — такие как кровавая карга, лунная карга, штормовая карга и зимняя карга — бедствие для других регионов мира.

НОЧНАЯ КАРГА NIGHT HAG — СУЩЕСТВО 9

НЗ СРЕДНЕЕ ИСЧАДИЕ КАРГА ГУМАНОИД

Восприятие: +18; ночное зрение;
Языки: Бездны, Акло, Небесный, Общий, Инфернальный;
Навыки: Мистика +18, Обман +18, Дипломатия +18, Запугивание +14, Оккультизм +20, Религия +20;
Сил: +5, **Лвк:** +4, **Вын:** +6, **Инт:** +4, **Мдр:** +5, **Хар:** +3;
Предметы: *оберег.*
Ковен (Coven): Ночная карга добавляет к своим заклинаниям заклинания ковена: *подчинение (dominate), кошмар (nightmare), тайновидение (scrying)* и *разрушение заклинания (spellwrack).*
Всадник Кошмара (Nightmare Rider): Когда ночная карга едет верхом на кошмаре (стр. 244), кошмар также получает статусный бонус ночной карги к спасброскам от магии, и эффект врождённого заклинания *оберега эфирная прогулка (ethereal jaunt)*, когда его использует ночная карга, распространяется и на кошмара.

КБ: 28; **Стойкость** +19, **Рефлексы** +17, **Воля** +18, статусный бонус +2 ко всем спасброскам против магии, –2 ко всем спасброскам, если у ночной карги нет её *оберега.*

ПЗ: 170; **Невосприимчивость:** сон (sleep); **Уязвимость:** холодное железо 10; **Сопротивление:** ментальный 10.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +20 (магическое), **Урон:** 2d8+8 колющий плюс 1d6 злой и чума Бездны (Abyssal plague);
Ближний бой: ◆ коготь +20 (проворное, магическое), **Урон:** 2d10+8 режущий плюс 1d6 злой.
Оккультные врождённые заклинания: СЛ 28; **9-й:** *вместилище души (bind soul)* (произвольное; от *оберега*), *эфирная прогулка (ethereal jaunt)* (произвольное; от *оберега*); **8-й:** *совещание во сне (dream council)*; **5-й:** *кошмар (nightmare), теневой взрыв (shadow blast)* (×2, от *оберега*); **3-й:** *сообщение во сне (dream message)* (произвольное), *волшебная стрела (magic missile)* (произвольное); **2-й:** *невидимость (invisibility)* (произвольное); **1-й:** *ослабляющий луч (ray of enfeeblement)* (произвольное), *сон (sleep)* (произвольное);
Постоянное (3-й): *обнаружение магии (detect magic)*; **(2-й):** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (все мировоззрения одновременно).
Чума Бездны (Abyssal plague): (болезнь); Существо не может оправиться от истощения (drained), пока чума Бездны не будет вылечена.
Спасбросок: Стойкости со СЛ 28; **Стадия 1:** Состояние «истощён» (drained) 1 (1 день); **Стадия 2:** Состояние «истощён» (drained) 2 (1 день).
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, оккультная, превращение, трансмутация); Ночная карга может принять облик любого гуманоида женского пола, Среднего размера. Это не влияет на её Скорость и бонусы атаки или урон от её Ударов (Strikes), но может изменить вид урона, который они наносят (как правило на дробящий).
Навязчивый Сон (Dream Haunting): (очарование, оккультная, ментальный); Если ночная карга в эфирной форме и парит над спящим хаотичным или злым существом, она может скакать на спине жертвы до рассвета. Существо видит мучительные сны, когда карга творит на него *кошмар (nightmare)*, и страдает от чумы Бездны (abyssal plague). Любое состояние истощения (drained), вызванное Навязчивым Сном (Dream Haunting), накапливается. Только эфирное существо может противостоять ночной карге и прервать навязчивый сон.
Внезапное Заклинание (Spell Ambush): Существо застигнуто врасплох (flat-footed) для ночной карги и получает ситуативный штраф −2 к проверкам и СЛ для попыток защититься от её заклинаний.

ОБЕРЕГ HEARTSTONE — ПРЕДМЕТ 9

ОГРАЖДЕНИЕ | НАСТРАИВАЕМЫЙ | ОККУЛЬТНАЯ

Цена: 600 зм (200 зм, если утратил магическую силу);
Использование: носимый; Нагрузка: –
Этот драгоценный камень даёт своему владельцу бонус предмета +2 к спасброскам.
Каждый *оберег* наполнен духом определённой ночной карги. Если он отделён от неё в течение 24 часов (или она мертва в течение 24 часов), он становится не-магическим драгоценным камнем. *Оберег* позволяет карге использовать дополнительные оккультные врождённые заклинания: *эфирная прогулка (ethereal jaunt)* (9-й круг) и *вместилище души (bind soul)* произвольно, а также *теневой взрыв (shadow blast)* дважды в день.
Активация: ◆ команда; **Условия:** Вы должны касаться *оберега*. **Эффект:** Оберег противодействует (counteract) одной болезни, действующей на вас (уровень противодействия 5, модификатор противодействия +18).
Условия изготовления: Вы должны быть ночной каргой.

Планарный отпрыск Planar Scion

Многие бессмертные обитают на различных Планах Великого Запределья. Некоторые благожелательны и добры, как ангелы. Другие жестоки и разрушительны, как демоны. А некоторые играют роли вне морали, как психопомпы. Стало вполне привычно, что смертные и бессмертные одинаково запутываются в романтических отношениях, и дети таких союзов наделяются сверхъестественным элементом, меняющим их кровные линии и потомков последующих поколений. После первого поколения это потустороннее влияние обычно дремлет, но время от времени оно может сильно проявляться у потомков много лет спустя. Эти наследники межпланарного происхождения известны под общим названием планарных отпрысков.

Тифлинг Tiefling

Тифлинги — планарные отпрыски, в жилах которых течёт кровь исчадий. Один из самых распространённых типов — дети преисподней. Они несут отметины демонической порчи, заражающей их смертную кровную линию. Некоторые стремятся преодолеть неприглядную репутацией своего предка исчадия, но многие, как, например, этот тифлинг-адепт, просто принимают своё происхождение и полностью погружаются во зло.

ТИФЛИНГ-АДЕПТ TIEFLING ADEPT — СУЩЕСТВО 3

ХЗ | СРЕДНЕЕ | ЧЕЛОВЕК | ГУМАНОИД | ТИФЛИНГ

Восприятие: +6; ночное зрение;
Языки: Бездны, Общий;
Навыки: Знания Бездны +9, Акробатика +7, Мистика +9, Обман +9, Запугивание +7, Оккультизм +9, Религия +6, Общество +9, Скрытность +7;
Сил: +0, **Лвк:** +2, **Вын:** +0, **Инт:** +4, **Мдр:** +1, **Хар:** +2;
Предметы: кинжал, одежда исследователя, книга заклинаний, посох.
КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +8;
ПЗ: 29.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ посох +6 (двуручное 1d8), **Урон:** 1d6 дробящий;
Ближний бой: ◆ кинжал +7 (проворное, фехтовальное, универсальное P), **Урон:** 1d4 колющий;
Дальний бой: ◆ кинжал +7 (проворное, метательное 10 футов, универсальное P), **Урон:** 1d4+1 колющий.
Мистические подготовленные заклинания: СЛ 21, атака +11; **2-й:** *пылающая сфера (flaming sphere), невидимость (invisibility)*; **1-й:** *очарование (charm), волшебная стрела (magic missile), ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*; **Заговоры (2-й):** *леденящее прикосновение (chill touch), обнаружение магии (detect magic), магическая рука (mage hand), щит (shield), липучка (tanglefoot)*;
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **2-й:** *тьма (darkness)*.
Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item): ◈ **Частота:** Один раз в день; **Условия:** Адепт ещё не действовал на этом ходу.
Эффект: Адепт использует силу, хранящуюся в его посохе. Это даёт адепту возможность сотворить одно подготовленное заклинание, которое он уже творил сегодня (каждый раз выбирая другой круг заклинания), не тратя ячейку заклинаний. Адепт всё равно должен Сотворить Заклинание (Cast the Spell) и выполнить прочие условия заклинания.



РАЗЛИЧНЫЕ ПЛАНАРНЫЕ ОТПРЫСКИ

Существует столько же типов планарных отпрысков, сколько и Планов существования, но разнообразие отпрысков увеличивается за счёт зависимости от точной природы их межпланарных предков. Ангельские отпрыски известны как аасимары, отпрыски исчадий — как тифлинги, а наблюдателей — как уробиане.

Сумеречник Duskwalker

Сумеречники наполнены той же энергией, что и психопомпы. Эти пепельные отпрыски появляются на Материальном Плане

в качестве хранителей цикла жизни и смерти.

СУМЕРЕЧНИК-ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ DUSKWALKER GHOST HUNTER СУЩЕСТВО 4

Н | СРЕДНЕЕ | СУМЕРЕЧНИК | ЧЕЛОВЕК | ГУМАНОИД

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Общий, Некрил;
Навыки: Акробатика +10, Атлетика +8, Обман +6, Запугивание +6, Природа +8, Выживание +8, Скрытность +12;
Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +0;
Предметы: композитный длинный лук (20 стрел), топорик (2), кожаный доспех.

КБ: 21 (22 против добычи; см. Охота на Добычу (Hunt Prey)); **Стойкость** +9, **Рефлексы** +12, **Воля** +10; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против смертельных эффектов.
ПЗ: 56; **Невосприимчивость:** эффекты, которые могли бы превратить их тело или душу в нежить; **Сопротивление:** негативная энергия 2.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ топорик +12 (проворное, сметающее), **Урон:** 1d6+5 режущий;
Дальний бой: ◆ композитный длинный лук +14 (смертоносное 1d10, пропульсивное, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальнобойное 30 футов), **Урон:** 1d8+4 колющий;
Дальний бой: ◆ топорик +14 (проворное, сметающее, метательное 10 футов), **Урон:** 1d6+5 режущий.
Охотник на Призраков (Ghost Hunter): Оружие сумеречника имеет преимущества руны свойств *призрачное касание (ghost touch)* позволяя атаковать бесплотную нежить.
Охота на Добычу (Hunt Prey): ◆ Сумеречник объявляет своей добычей одно существо, которое может видеть и слышать или которое он Выслеживает (Track). Он получает ситуативный бонус +2 к проверкам Восприятия, когда он Ищет (Seek) свою добычу, и ситуативный бонус +2 к проверкам Выживания, когда он Выслеживает (Track) свою добычу. Он также игнорирует штрафы для дистанционных атак в пределах своего второго шага дистанции против своей добычи.
Наконец, он получает ситуативный бонус +2 к проверкам Обмана, проверкам Запугивания и проверкам Скрытности против своей добычи и к любой проверке, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о своей добыче, а также ситуативный бонус +1 к КБ против атак своей добычи. Сумеречник может преследовать только одну добычу одновременно.
Выстрел Охотника (Hunted Shot): ◆ **Частота:** Один раз за раунд; **Эффект:** Сумеречник совершает два Удара (Strike) с помощью длинного лука по своей преследуемой добыче. Если оба Удара (Strike) попали, объедините их урон до применения Сопротивления и Уязвимости цели.



ПЛАНАРНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Большинство планарных отпрысков — это отдалённые потомки какого-то далёкого бессмертного прародителя из кровной линии их семьи. Некоторые, однако, могут быть результатом мощных планарных энергий, магических проклятий или даже вмешательства божества или полубога

ААСИМАР AASIMAR

Наиболее распространённые смертные чьи предки произошли от небожителей, известны как аасимары, и ангелиане — в их жилах течёт кровь ангелов. Многие ангелиане отправляются на поиск приключений, чтобы творить добро в этом мире.

ААСИМАР-ИСКУПИТЕЛЬ AASIMAR REDEEMER СУЩЕСТВО 5

НД | СРЕДНЕЕ | ААСИМАР | ЧЕЛОВЕК | ГУМАНОИД

Восприятие: +11; ночное зрение;
Языки: Небесный, Общий;
Навыки: Атлетика +11, Дипломатия +12, Медицина +9, Религия +11, Общество +7;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +3, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3;
Предметы: арбалет (10 болтов), полулаты, стальной щит (Твёрдость 5, 20 ПЗ, ПП 10), длинный меч.

КБ: 23 (25 с поднятым щитом); **Стойкость** +12, **Рефлексы** +8, **Воля** +11; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против болезни (критические провалы против болезней становятся просто провалами).
ПЗ: 73;
Божественная Благосклонность (Divine Grace): ⤾ **Триггер:** Ангелианин выбран целью заклинания, которое позволяет совершить спасбросок. **Эффект:** Отпрыск получает ситуативный бонус +2 к спасброску.
Проблеска Искупления (Glimpse of Redemption): ⤾ **Триггер:** Враг наносит урон одному из союзников ангелианина. И враг, и союзник должны находиться в пределах 15 футов от ангелианина. **Эффект:** Ангелианин заставляет своего врага колебаться под тяжестью его грехов, пока в его сознании разыгрываются видения возможного искупления. Противник выбирает один из двух вариантов:
- Союзник полностью не пострадал от вызвавшего реакцию урона;
- Союзник получает Сопротивление 7 ко всему вызвавшему реакцию урону. После того, как эффект урона применён с учётом выбора, противник становится ослаблен (enfeebled) 2 до конца своего следующего хода.

Блок Щитом (Shield Block): ⤾

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ длинный меч +15 (универсальное К), **Урон:** 1d8+7 режущий;
Дальний бой: арбалет ◆ +12 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d8+3 колющий.
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 20; **Заговоры (3-й):** *свет (light)*;
Заклинания преданности Чемпиона: СЛ 20; **3-й:** (1 Пункт Фокуса); *возложение рук (lay on hands)* (*Основная книга правил* стр. 464).

Единорог Unicorn

Символы грации и чистоты, единороги напоминают гордых и благородных лошадей. Они, как правило, чисто белого цвета, но наиболее известны благодаря изящному рогу в центре их лба. В то время как единороги часто служат защитниками нетронутой дикой природы и священных мест, они сами высоко ценятся за свои рога, которые, как говорят, обладают мощными магическими свойствами. Для многих сама мысль о том, чтобы охотиться на такое великолепное существо в надежде отрубить ему рог, совершенно предосудительна. Действительно, безрогий единорог — жалкое зрелище, и немногие единороги выживают в дикой природе после этого.

Единороги редко встречаются вне отдалённых, первозданных районов дикой природы. Единорогов связывают как с добрыми божествами, так и с природой и феями, и всегда они славятся своей праведностью и благородством. Они в лучшем случае настороженно относятся к большинству гуманоидных существ, в значительной степени из-за склонности браконьеров охотиться за их рогами, но единороги, по слухам, часто благосклонны к тем, кто чист сердцем и духом. Несмотря на некоторые легенды, единороги с одинаковой лёгкостью распознают чистоту как в молодых мужчинах, так и в молодых женщинах.

ЕДИНОРОГ UNICORN — СУЩЕСТВО 3

ХД КРУПНОЕ ЧУДОВИЩЕ ФЕЯ

Восприятие: +13; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Общий, Сильван;
Навыки: Акробатика +10, Дипломатия +11, Скрытность +8, Выживание +9;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** +0, **Мдр:** +4, **Хар:** +4;
Понимание Животных (Wild Empathy): Единорог имеет связь с существами природного мира, что позволяет ему общаться с ними. Единорог может использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на животных и обратиться к ним с очень простыми Просьбами (Request).

КБ: 20; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +8, **Воля** +11 (+2 против ментальных эффектов);
ПЗ: 45; **Невосприимчивость:** яд.

Скорость: 45 футов;
Ближний бой: ◆ рог +12 (добрый, магическое), **Урон:** 1d10+4 колющий плюс 1d6 добрый и призрачное касание (ghost touch);
Ближний бой: ◆ копыто +12 (проворное, магическое), **Урон:** 1d8+4 дробящий и призрачное касание (ghost touch).
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 21; **5-й:** *древесный путь (tree stride)*; **3-й:** *исцеление (heal)* (×2), *нейтрализация яда (neutralize poison)*; **1-й:** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное, только доброе); **Заговоры (2-й):** *свет (light)*.
Призрачное Касание (Ghost Touch): Удары (Strike) единорога имеют эффект руны свойств *призрачное касание (ghost touch)*.
Мощный Рывок (Powerful Charge): ◆◆ Единорог Бежит (Stride) на расстояние до своей удвоенной Скорости по прямой, а затем совершает Удар (Strike) рогом. Если единорог переместился хотя бы на 20 футов, он наносит 2d6 дополнительного урона при попадании.



АЛИКОРН ALICORN

В алхимических и оккультных кругах «аликорн» — это слово, обозначающее материал, из которого состоит рог единорога, а также используется для описания любого предмета, сделанного из этого рога. Обратите внимание, что на многих рынках продажа аликорна незаконна, и те, кто пытается продать аликорн, воспринимаются с отвращением и могут подвергаться преследованию.

Умертвие Wight

Умертвия — это гуманоиды-нежить, которые, как и духи, могут высасывать жизнь из живых существ одним прикосновением. Они возникают в результате некромантических ритуалов, особенно жестоких насильственных смертей, или по злой воле умершего. Существует столько же типов умертвий, сколько типов народов, из которых они могут быть созданы. Неуклюжие твари, шныряющие воры и хитрые пакостники — все они могут стать источником разных умертвий со своими особенностями и повадками. Окружающая среда также играет определённую роль при формировании особых способностей умертвий. Морозные умертвия, например, могут встречаться в тех частях света, где обморожение является распространённой причиной смерти. Как бы то ни было, умертвия обычно заселяют места захоронений, катакомбы или другие места связанные с мёртвыми. Но их голод направлен на живых — тех людей, которые напоминают им об оковах смертности и которые вызывают в них чувство долга «освободить» таящуюся нежить внутри живой плоти.
Одно-единственное умертвие может наделать много бед, если его вынудят подняться из могилы. Поскольку существа, убитые умертвиями, тоже становятся таковыми, всё, что требуется,— это одно умертвие и горстка невезучих посетителей кладбища, чтобы создать настоящую орду этой нежити. Поэтому, благоразумные жрецы и авантюристы знают, что лучшая тактика борьбы с умертвиями — это быстрое и полное искоренение. Однако необходимо позаботиться о том, чтобы уничтожить отродье умертвия, прежде чем пытаться уничтожить умертвие-источник, потому что отродье без хозяина получает способность создавать своё собственное отродье.
Прочные и поддерживаемые негативной энергией, умертвия могут существовать в суровых условиях, не разлагаясь, в отличие от некоторых видов низшей нежити. Они могут жить на высоких горных перевалах, в запечатанных проходах или погружаться в болота или озера на десятилетия или даже столетия, прежде чем присутствие ничего не подозревающего путника пробудит их от спячки.

УМЕРТВИЕ WIGHT — СУЩЕСТВО 3

ПЗ СРЕДНЕЕ НЕЖИТЬ УМЕРТВИЕ

Восприятие: +10; ночное зрение;
Языки: Общий, Некрил;
Навыки: Атлетика +11, Запугивание +9, Скрытность +6;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +4, **Инт:** +0, **Мдр:** +3, **Хар:** +2.

КБ: 18; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +6, **Воля** +10;
ПЗ: 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, парализован (paralyzed), яд, потеря сознания (unconscious).
Предсмертный Удар (Final Spite): ⤾ **Триггер:** Пункты Здоровья умертвия снижаются до 0. **Эффект:** Умертвие наносит Удар (Strike), прежде чем будет уничтожено. Оно не получает никаких временных ПЗ от высасывания жизни при этом Ударе.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ коготь +12, **Урон:** 1d6+4 режущий плюс высасывание жизни (drain life).
Высасывание Жизни (Drain Life): (сакральная, некромантия); Когда умертвие наносит урон живому существу своим Ударом (Strike) когтя, умертвие получает 3 временных ПЗ, и существо должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 17 иначе станет истощено (drained) 1. Дальнейший урон, наносимый умертвием, увеличивает степень состояния «истощён» (drained) на 1 при неудачном спасброске до максимума 4.
Отродье Умертвия (Wight Spawn): (сакральная, некромантия); Живой гуманоид, убитый Ударом (Strike) когтя умертвия, становится умертвием через 1d4 раунда. Это отродье умертвия контролируется умертвием, которое его создало. У него нет способностей Высасывание Жизни (Drain Life) и Отродье Умертвия (Wight Spawn), и оно получает состояние «неуклюжий» (clumsy) 2 до тех пор, пока оно является отродьем умертвия. Если создатель этого отродья умирает, отродье умертвия становится полноценным, независимым умертвием; оно вновь обретает свою свободную волю, получает способности Высасывание Жизни (Drain Life) и Отродье Умертвия (Wight Spawn) и теряет состояние «неуклюжий» (clumsy).



ПРОЧИЕ УМЕРТВИЯ

Помимо умертвия, представленного здесь, существует много других разновидностей. Например, жадное курганное умертвие — ритуально создано, чтобы вечно охранять своё собственное богатство или богатство своего хозяина. Оно обитает в курганах, оссуариях и мавзолеях. В отличие от других умертвий, курганное умертвие может использовать своё вытягивающее жизнь прикосновение через своё оружие ближнего боя.